

SILVERBALL MAX







Softwaremanual Version 7



Industrie- und Unterhaltungs-
elektronik GmbH & CoKG



Wir danken Ihnen, dass Sie aus der Vielzahl der am Markt angebotenen Unterhaltungsautomaten den

SILVERBALL Max

ausgewählt haben.

Für den zufriedenstellenden Gebrauch des SilverBall Max lesen Sie bitte sorgfältig die Bedienungsanleitung.

Bitte verwahren Sie dieses Manual so, dass Sie es bei Bedarf rasch zur Hand haben.

Für zusätzliche Fragen steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung.

Rufen Sie +43 / 72 29 / 78 0 40 - DW 250

Bedienungsanleitung SilverBall Max Softwaremanual Version 7 Deutsch

(FG - 20.02.2002)





Inhaltsverzeichnis





Programm Update

Bei einem Wechsel auf eine neue Softwareversion muss das Gerät upgedatet werden.

Inhalt eines Update Kits:

Update Festplatte im Wechselrahmeneinschub
Programmierter Dongle für gewünschtes Land und Version
Softwarelizenz Win95 (nur wenn von den Versionen 1 bis 4 auf Version 7 upgedatet wird)
Anleitung zur Durchführung des Updates

Bei SilverBall Max Upright:
Die beigelegte Softwarelizenz muss im Falle eines Updates von den Versionen 1 bis 4 auf Version 7 an der Geräteinnenseite hinten rechts an die Seitenwand geklebt werden.

Bei SilverBall Beetle Max:
Die beigelegte Softwarelizenz muss im Falle eines Updates von den Versionen 1 bis 4 auf Version 7 gut sichtbar an der Innenseite angebracht werden.

Bei SilverBall Pro Upright und SilverBall Beetle Pro:
Eine aktuelle Softwarelizenz befindet sich bereits im Gerät.

Achtung: Auf Microsoft-Lizenzvereinbarung auf Seite 44 wird ausdrücklich hingewiesen!





Update am Gerät:

Die SilverBall-Software befindet sich auf der fix eingebauten Festplatte im PC des Gerätes, das Update wird durch Kopieren der Festplatte im Wechselrahmen auf die eingebaute Festplatte durchgeführt.

Ablauf:

- Gerät ausschalten
- Update-Festplatte in den Wechselrahmen hineinschieben (SilverBall Max Upright)
- Update-Festplatte an die Wechselplatine stecken (SilverBall Beetle Max / Pro, SilverBall Max Pro Upright)
- Gerät einschalten
- Kopiervorgang wird automatisch gestartet (Dauer ca. 15-25 Min)
- Festplatte wird überprüft und gegebenenfalls neu eingerichtet. Dies kann einen Neustart des Gerätes zur Folge haben.
- Kopieren der allgemeinen Dateien (GENERAL)
- Kopieren der sprachabhängigen Dateien (z.B. GERMAN, ENGLISH, FRENCH)
- Kopieren der konfigurationsabhängigen Dateien und der Dateien für die Werbungsfunktionen
- auf abschließende Meldung “SilverBall Max ausschalten, Update-Festplatte entfernen und einschalten“ warten
- Gerät ausschalten
- Update-Festplatte aus dem Wechselrahmen herausziehen (SilverBall Max Upright)
- Update-Festplatte von der Wechselrahmenplatine abstecken (SilverBall Beetle Max / Pro, SilverBall Max Pro Upright)
- Gerät einschalten
- Überprüfungsvorgang wird automatisch gestartet (Dauer ca. 3-6 Min, Ablauf wie Kopiervorgang)
- auf abschließende Meldung "Festplatte in Ordnung, SilverBall Max aus- und einschalten" warten
- Gerät ausschalten
- Gerät einschalten
- Testmode aktivieren und Kalibrierung des TouchScreens durchführen
- weitere gewünschte Einstellungen im Testmode durchführen
- Testmode deaktivieren

Nach dem Kopieren der Daten führt die Festplatte beim nächsten Einschaltvorgang automatisch eine Überprüfung des Inhalts durch.
Der Überprüfungsvorgang kann später auch manuell gestartet werden (siehe Funktionsbeschreibung Seite 9)
Nach dem Update muss der Touch Screen neu linearisiert und kalibriert werden. (siehe Funktionsbeschreibung Seite 9)
Bei SilverBall Beetle Max / Pro muss der Touch Screen kur kalibiert werden.
Keine Linearisierung möglich!!





Kurzanleitung

Der Testschalter befindet sich an der Frontseite links unter dem Deckel (SilverBall Upright).
Der Testschalter befindet sich an der Frontseite rechts auf der Kassalade (SilverBall Max Pro Upright).
Der Testschalter befindet sich an der Frontseite rechts unter dem Deckel (SB Beetle / Pro).
Die Funktionen des Tests sind im Hilfemenü genau beschrieben.

Tastenoptionen:

Beim Einschalten des Testschalters und gleichzeitigem drücken einer bestimmten Taste können folgende Programme aufgerufen werden:

- **Player 1A:** Touch Screen Kalibrierung
- **Player 1B:** Touch Screen Test
- **Player 1C**: Monitortestbild

Sofort nach dem Einschalten, während des Hochstartens kann man folgendes Programm aufrufen:

- **Player 2 alle 3 Tasten:** Überprüfung der Festplatte
- **Player 1A + 2A:** Daten werden bei einem Update nicht gesichert und wieder aufgespielt.

Bei eingeschaltetem Testschalter, sofort nach dem Einschalten des Gerätes, noch während des Hochstartens kann man folgendes Programm aufrufen:

- **Player 2A:** Touch Screen Linearisierung mit anschließender Kalibrierung

SB Beetle Max / Pro Keine Linearisierung notwendig

Interlink:

Interlink bietet die Möglichkeit, zwei SilverBall Max Geräte durch ein Kabel zu verbinden. Dadurch ist es bei den meisten Spielen möglich, direkt gegen einen Spielpartner auf dem zweiten Gerät zu spielen.

Turnier:

Das Turnierspiel im SilverBall Max ist ein Bewerb, der es den Spielern ermöglicht, über einen gewissen Zeitraum um einen Preis (in Form von Warenpreisen) zu spielen.
Es werden pro Turnier ein oder zwei Spiele gespielt, wobei auch zweimal das selbe Spiel eingestellt werden kann. Das Turnier wird gestartet, sobald Sie die Turniertaste im Hauptmenü drücken.



ChampionsNet:

Ihr SilverBall kann, durch den Einbau unseres Modems, mit dem ChampionsNet-Modus ausgestattet werden.
ChampionsNet ist die weltweite Vernetzung von SilverBall Max. Für jedes Spiel gibt es einen nationalen und einen internationalen Highscore. Man kann sich somit national und international in seinem Lieblingsspiel messen.
In der "Hall of Fame" werden die 10 besten Spieler aller Zeiten geführt!
Die Highscoreliste kann auch im Internet unter www.championsnet.net abgerufen werden.

E-Mail Funktion:

Bei allen SilverBall , die mit ChampionsNet ausgestattet sind, kann zusätzlich die E-Mailfunktion eingeschaltet werden. Dadurch ist es möglich, direkt vom SilverBall Max E-Mails zu versenden.

SilverBall-Internetbrowser:

Bei allen SilverBalls, die mit ChampionsNet ausgestattet sind, kann zusätzlich der SilverBall-Internetbrowser aktiviert werden. Dadurch ist es möglich, direkt vom SilverBall im World Wide Web (WWW) zu surfen, zu chatten, SMS und Webmails zu versenden.

Musikbox-Funktionen:

Hier kann man aus einer Fülle von Musiktiteln seinen persönlichen Musikwunsch auswählen oder in der Liste der "**Top Hits**" nachschauen. Es gibt auch verschiedene Unterteilungen wie Oldies, Aktuell, Neu aus denen man auswählen kann. Weiters wird auch das Cover des Interpreten bzw. die CD gezeigt. Es gibt auch einen Standby-Modus wo Hintergrundmusik läuft bis ein neuer Musiktitel ausgewählt wird.

Erstellen einer MP3 & KAR Sicherungsplatte Version 2

Sichert alle Dateien auf einem Silverball Max, die im Verzeichnis MP3 oder auf dem Silverball Karaoke im Verzeichnis KAR liegen.

Online Terminal Management:

Das Online Terminal Management bietet erstmals die Möglichkeit, vernetzte Silverball Terminals von zu Hause aus zu betreuen.



Funktionsbeschreibung:

In diesem Kapitel werden die einzelnen Einstellungen und Optionen, die zum Teil bereits in der Kurzanleitung erwähnt worden sind, noch einmal genau beschrieben.

Tastenoptionen:

Wird während dem Umschalten des Testschalters am SilverBall Max eine bestimmte Taste am Gerät gedrückt, können einzelne Unterprogramme gestartet werden:

- **Player 1A:** Touch Screen Kalibrierung

  Drückt man beim Einschalten des Testschalters die Taste Player 1A, schaltet der SilverBall Max automatisch in den Kalibrierungsmodus.
  Stellen sie sich gerade vor den SilverBall Max und führen Sie die Kalibrierung durch.
  Nach der Bestätigung startet der SilverBall Max neu hoch.

- **Player 1B:** Touch Screen Test

  Drückt man beim Einschalten des Testschalters die Taste Player 1B, schaltet der SilverBall Max automatisch in den Touch Screen Testmodus.
  Hier kann man mit dem Finger die horizontalen und vertikalen Linien überprüfen, indem man den Linien am Bildschirm folgt. Die gezogenen Linien müssen zu den vorhandenen parallel sein.
  Nach dem Umlegen des Testschalters startet der SilverBall Max neu hoch.

- **Player 1C:** Monitortestbild

  Drückt man beim Einschalten des Testschalters die Taste Player 1C, schaltet der SilverBall Max automatisch zum Testbild. Hier können mittels der Reglerplatine, welche rechts im Gehäuse hinter dem Münzprüfer montiert ist, folgende Bilddaten eingestellt werden:

  Helligkeit
  Kontrast
  Bildgeometrie

  Bei SilverBall Beetle Max / Pro nur Helligkeit einstellbar.
  Einstellmöglichkeit bei Reglerplatine, die am Deckel unterhalb der Taste 2B angebracht ist.
  Einstellmöglichkeit am OSD Board, welches am Deckel unterhalb der Taster angebracht ist (Beetle Max Pro).

  Durch Umlegen des Testschalters startet der SilverBall Max neu hoch.

ACHTUNG: Bei jeder Änderung der Bildgeometrie muss der Touch Screen neu kalibriert werden!





Werden während des Hochstartens des SilverBall Max alle Tasten von Player 2 gedrückt, wird die Festplattenüberprüfung gestartet.

- **Player 2 alle 3 Tasten:** Festplattencheck

Diese kann mehrere Minuten in Anspruch nehmen. Nach der Überprüfung erscheint die Meldung "Festplatte in Ordnung, SilverBall Max aus- und einschalten". Danach startet das Gerät normal in den Spielmodus hoch.

- **Player 1A + 2A:** Daten werden bei einem Udate nicht gesichert und wieder aufgespielt.

Bei eingeschaltetem Testschalter und gedrückter Player Taste 2A während des Hochstartens kann manuell die Touch Screen Linearisierung gestartet werden.

- **Player 2A:** Touch Screen Linearisierung

SB Beetle Max 7 Pro: keine Linearisierung notwendig

Drückt man während des Hochstartens die Player 2A Taste bei eingeschaltetem Testschalter, schaltet der SilverBall Max automatisch zur 25 Punkte Touch Screen Linearisierung.
Nach der Linearisierung schaltet das Gerät weiter in den Kalibrierungsmodus.
Nach der Kalibrierung startet der SilverBall Max neu hoch.
Beim Beetle / Pro Max keine Linearisierung möglich.

Interlink:

InterLink bietet die Möglichkeit, zwei SilverBall Max Geräte durch ein Kabel zu verbinden. Dadurch ist es bei den folgenden Spielen möglich, direkt gegen einen Spielpartner auf dem zweiten Gerät zu spielen.

Bildspiele:
Shift It Girls
Shift It Boys
Shift It
Swapper
Hot Swapper Girls
Hot Swapper Boys

Strategiespiele:
Blocks
Match Shanghai
Shanghai
Crazy Dice

Kartenspiele:
Fire Towers
Eleven
Twelve
Up_Down
Up_Down Around
Solitaire
Solitaire Pro
Set 3
Match 21
Stack Up
Get 21
Twenty One
Take Three
Match 11



Um die InterLink-Funktion ausführen zu können, müssen die Geräte durch ein handelsübliches Computerkabel verbunden sein, welches Sie bei TAB-AUSTRIA unter der Bestellnummer 360.134.261 oder aus jedem Computerfachgeschäft beziehen können. Die Geräte erkennen das InterLink-Kabel automatisch und aktivieren bei den zur Verfügung stehenden Spielen den InterLink-Modus.

Die Bezeichnung lautet:

Serielles Kabel 25pol. SUB-D (Nullmodem-Kabel), ausgekreuzt, an beiden Enden eine Buchse.

<u>Starten eines InterLink Spieles</u>

Wenn die beiden Geräte mit diesem Kabel verbunden sind, erscheint in jedem Spiel, welches InterLink fähig ist, zusätzlich zu den Startasten 1-4 eine "Time to Match" Taste. (2 Spieler InterLink). Wollen Sie nun ein InterLink Spiel starten, drücken Sie die "Time to Match" Taste und Sie erhalten eine Meldung “WARTE AUF ZWEITEN SPIELER”, gleichzeitig wird der 2. Spieler zu einem InterLink Spiel aufgefordert. Ist der 2. Spieler mit einem InterLink Spiel einverstanden, muss auch er die Starttaste drücken. Will der 2. Spieler jedoch nicht InterLink spielen, kann er jederzeit ein normales Einzelspiel bzw. ein anderes Spiel wählen.

<u>Turniermodus:</u>

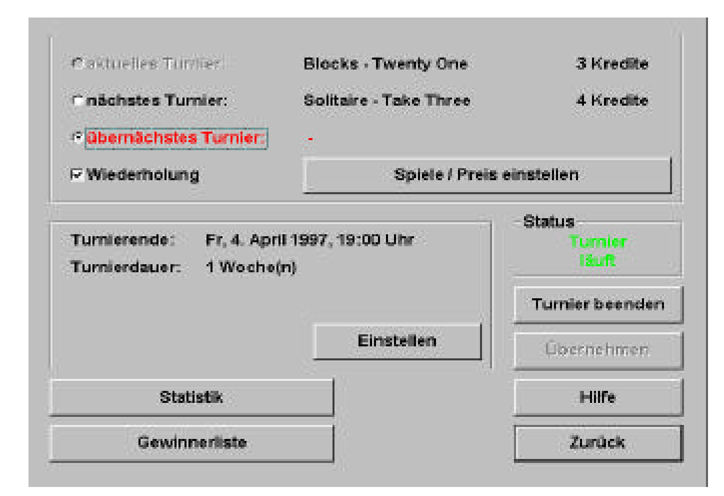
Das Turnierspiel im SilverBall Max ist ein Bewerb, der es den Spielern ermöglicht, über einen gewissen Zeitraum um einen Preis (in Form von Warenpreisen) zu spielen.

Es ist möglich, Turniere im Voraus festzulegen. Für das erste Turnier kann man das genaue Ende (Datum und Zeit), für alle darauf folgenden Turniere die Dauer einstellen.

1. Turnier	Solitaire / Twelve	vom 1.4.01 - 8.4.001
2. Turnier	Crazy Dice / Blocks	vom 8.4.001- 15.4.01 (1Woche)
3. Turnier	Twenty One / Twenty One	vom 15.4.01-22.4.01 (1Woche)
4. Turnier	Solitaire / Twelve	vom 22.4.01-29.4.01 (1Woche)

Es werden pro Turnierspiel ein oder zwei Spiele gespielt, wobei auch zweimal dasselbe Spiel eingestellt werden kann.

<u>Der Turnierschirm</u>



Alle (für den Spieler) wichtigen Informationen sehen Sie im Turnierschirm. Diesen erreichen Sie, indem Sie im Hauptmenü die Taste Turnier drücken. Der Turnierschirm enthält folgende Informationen:

Turnierspiele	die beiden Spiele, die gespielt werden
Turnierende	Datum und Uhrzeit, wann das Turnier zu Ende ist
Highscore-Liste	aktuelle Liste der besten Spieler
Turnierstarttaste	mit dieser Taste wird ein Turnierspiel gestartet
Turnierpreis	der Preis, den ein Turnierspiel kostet

Turnierstart/Turnierspiel

Ein Turnierspiel wird gestartet, sobald Sie die Turnierstarttaste drücken. Es erscheinen vor jedem der beiden Spiele Animationen, welche die 1. bzw. 2. Runde ankündigen. Die Spiele im Turnierspiel sind identisch zu den Einzelspielen (gleiche Zeit, gleiche Rundenanzahl).

Highscore - Eintrag nach einem Turnierspiel

Erreicht ein Spieler nach einem Turnierspiel den Turnier-Highscore (ist er unter den ersten 3), muss er, nachdem er seinen Namen eingegeben hat, auch einen vierstelligen PIN (persönliche Identifikations- Nummer) eingeben. Dieser PIN wird zur Preisauszahlung benötigt und darf nicht vergessen werden.

Die Gewinner

Gewinner des Turniers, sind die ersten 3 Spieler in der Turnier-Highscoreliste.

Übergabe der Gewinne

Die Gewinne können nach Beendigung eines jeden Turniers von der Aufsicht an den Spieler übergeben werden. Der Spieler muss dafür in der Gewinnerliste (bei laufendem Turnier im Turnierschirm die Taste Gewinnerliste drücken; wenn kein Turnier läuft, befindet sich die Taste Gewinnerliste im Hauptmenü) seinen Namen wählen. Die Aufsicht muss jetzt auf das **SilverBall-Logo** drücken. Es erscheint ein neuer Bildschirm, in dem zuerst die Aufsicht ihren PIN eingeben muss und danach der Spieler. Nachdem auch der Spieler seinen PIN richtig eingegeben hat, kann ihm die Aufsicht den Preis übergeben und der Name des Spielers wird aus der Gewinnerliste gelöscht.
Hat ein Spieler seinen PIN vergessen, kann er trotzdem seinen Gewinn bekommen. Dazu muss im Testmode unter Turniereinstellungen die Taste Gewinnerliste gedrückt werden. Es erscheint ein Bildschirm, mit allen Gewinnern und ihren gewonnenen Preisen. Sie können nun dem Spieler seinen Preis übergeben und ihn manuell aus der Gewinnerliste löschen.

Turniereinstellungen

Will man ein Turnier spielen, ist es erforderlich, einige Einstellungen im Testmode (Turnier) vorzunehmen. Sie finden im Testmode (auf Seite 21) eine Erklärung der Einstellungen.

ChampionsNet:

ChampionsNet ist die weltweite Vernetzung von SilverBall Max Geräten.
Für jedes Spiel gibt es einen nationalen und einen internationalen Highscore, in denen die Einträge für jeweils 30 Tage gültig sind.
Man kann sich somit in seinem Lieblingsspiel national und international messen.
In der "Hall of Fame" werden die jeweils 10 weltbesten Spieler aller Zeiten geführt!

Teilnahme:

Du nimmst mit jedem Spiel automatisch am ChampionsNet teil! (es ist keine Anmeldung erforderlich)
Wenn du in einem Spiel einen Highscore erreicht hast, wirst du aufgefordert, deinen Namen einzugeben. Anschließend wird dir dein erreichter Platz angezeigt und dein Name erscheint sofort in der nationalen und eventuell auch in der internationalen Highscore-Liste.
Die Highscores können auch im Internet unter www.championsnet.net abgerufen werden.

E-Mail Funktion:

Bei allen SilverBalls, die mit den ChampionsNet ausgestattet sind, kann zusätzlich die E-Mailfunktion eingeschaltet werden. Dadurch ist es möglich, direkt vom SilverBall E-Mails zu versenden.
Zum Schreiben der Email verwende die Tastatur, wenn du fertig bist drücke den SENDEN Button. Du kannst die dir zur Verfügung stehende Zeit rechts oben neben dem SENDEN Button ablesen.

VON:	Eingabe der eigenen Email-Adresse, sie erscheint dann als Absender. Wenn du keine eigene Email-Adresse hast, gib einfach dienen Namen ein.
AN:	Eingabe der Email-Adresse des Empfängers. *)
CC:	Eingabe der Email-Adresse des Empfängers, der die Email als Kopie erhalten soll. *)
BCC:	Eingabe der Email-Adresse des Empfängers, der die Email als Blindkopie erhalten soll. *)
Betreff:	Einabe des Betreffs.
Text:	Eingabe des Textes.

*) Du kannst auch mehrere, durch Strichpunkt getrennte Email-Adressen angeben.

SilverBall-Internetbrowser:

Bei allen SilverBalls, die mit ChampionsNet ausgestattet sind, kann zusätzlich der SilverBall-Internetbrowser aktiviert werden. Dadurch ist es möglich, direkt vom SilverBall im World Wide Web (WWW) zu surfen, zu chatten, SMS und Webmails zu versenden.
Hol dir mit dem SilverBall die Informationen, die du suchst.

Benutze die Buttons:

BROWSE:	um eine Adresse einzugeben (z.B.: www.tab.at).
REFRESH:	um die angezeigte Seite neu aufzubauen.
HOME:	um auf die Startseite zurückzukehren.
STOP:	um den Vorgang abzubrechen.
BACK:	um auf die zuletzt angezeigte Seite zurückzukehren.
FORWARD:	um wieder eine Seite nach vor zu gehen.
EXIT:	um den SilverBallbrowser zu beenden.
KEYBOARD:	um einen Text einzugeben (z.B.: bei Suchmaschinen)



Musikbox – Funktionen:

Auf der Oberfläche der Musikbox wird im Hauptschirm angezeigt, welchen Titel Sie gerade hören, welcher Titel als nächstes gespielt wird und wahlweise das Cover des gerade gespielten Titel oder die Top Hits. Die Top Hits setzen sich aus den 13 meistgespielten Titel der Zählerliste zusammen. Unter Musikauswahl können Sie mit dem roten Kippschalter die Auflistung zwischen Titel und Artist umschalten. Darunter können die Titel von Alle auf Neue, Aktuelle und Oldies reduziert werden.
Ausgewählt werden die Musikstücke, indem man unter „**Musikauswahl“** oder in der Liste der „**Top Hits**“, den Titel mit dem Interpreten anwählt und danach auf „**Wählen**“ drückt. Während noch kein Titel ausgewählt wurde, läuft ununterbrochen eine Hintergrundmusik oder je nach eingestellter Pause, zur Animation je ein Titel der Hintergrundmusik. Wurde während der Wahl eine Hintergrundmusik gespielt wird die Lautstärke langsam ausgeblendet und der gewählte Titel gespielt.

Erstellen von Mpeg – Titeln und Updaten:

Die neuen Titel werden mittels Wechselfestplatte auf die eingebaute Festplatte übertragen. Diese Wechselfestplatte muss mit dem DOS des WIN 98 oder höher ausgestattet sein. Weiters müssen die MP3 Files mit der Musik und wenn möglich ein dazugehöriger jpg – File mit dem Plattencover auf dieser Wechselplatte vorhanden sein.

Diese beiden Files werden wie folgt erstellt:

Die einfachste Art diese zu erstellen ist, Musiktitel einer CD auf mp3 zu konvertieren und das Plattencover zu scannen. Man benötigt hierzu einen PC mit Windows, das Programm Mpeg DJ Encoder und einen Scanner. Dieses Software erhalten Sie bei TAB Austria. Der PC muss mit einem passendem Wechselrahmen und einem Scanner ausgestattet sein. Dieses Gesamtpaket ist auch bei TAB zu beziehen.

Erstellen der MP3 Files:

MP3-Updateplatte für SILVERBALL MAX:
Es ist eine spezielle MP3-Updateplatte bei TAB-Austria unter der Bestellnummer 831.000-022 erhältlich.
Diese enthält ein Verzeichnis namens \UPDATE, in das alle neuen MP3-Files zu kopieren sind.

Wenn sie diese Platte nicht beziehen möchten, können sie sich eine Udateplatte folgendermaßen erstellen:
(Eine auf diese Weise erstellte Platte hat jedoch den Nachteil, dass der Updatevorgang sehr langsam ist und max. ca. 200-250 Titel auf einmal kopiert werden können.)
Nehmen Sie einen Wechselrahmen (TAB) und bauen Sie eine Harddisk ein (mind. 2GB).

1) Formatieren Sie die Harddisk unter Win95 oder Win98 mit den Optionen „Vollständig“ und „Systemdateien kopieren“. Dies können Sie, indem Sie auf Ihrem Desktop „Arbeitsplatz öffnen“ und mit der rechten Maustaste die Wechselplatte anklicken. HINWEIS: Die Harddisk muss partitioniert und „aktiv" gesetzt sein! (FDISK)
2) Erstellen Sie nun ein Unterverzeichnis mit dem Namen MP3. Gehen Sie dazu in den Windows-Explorer und klicken Sie die Wechselplatte an. Mit der rechten Maustaste können Sie nun „NEU“ und dann „Ordner“ wählen.



3) Erstellen Sie nun einen File mit dem Namen „autoexec.bat“. Gehen Sie dazu in den Windows-Explorer und klicken Sie die Wechselplatte an. Mit der rechten Maustaste können Sie nun „NEU“ und dann „Textdatei“ wählen. Geben Sie nun den Namen „autoexec.bat“ ein.
4) Klicken Sie den File „autoexec.bat“ mit der rechten Maustaste an und gehen Sie auf „bearbeiten“.
5) Tragen Sie bitte folgende Zeile ein: copy c:\mp3*.* d:\update
   Dieser Befehl kopiert dann Ihre neu erstellten Musiktitel auf den SilverBall Max ins Verzeichnis „Update“.

   Die Update Harddisk ist jetzt fertig.

Update von SilverBall Max mit neuen Musiktiteln:

1) Nehmen Sie die Update Harddisk (Titel und JPG Files im Verzeichnis MP3).
2) Schalten Sie den SilverBall Max aus.
3) Geben Sie die Update Harddisk in den dafür vorgesehenen Wechselrahmen im SilverBall Max.
4) Schalten Sie den SilverBall Max wieder ein.
5) Der Updatevorgang geht automatisch. Warten Sie bis die Meldung „xxx Files copied“ oder die Meldung „MP3 UPDATE SUCCESSFULLY COMPLETED - SWITCH OFF SILVERBALL, REMOVE UPDATE DISK AND SWITCH ON" erscheint.
6) Schalten Sie dann den SilverBall Max aus.
7) Entfernen Sie nun die Update Harddisk aus dem Wechselrahmen.
8) Schalten Sie nun den SilverBall Max wieder ein.
9) Nun werden alle neuen Files übernommen und der SilverBall Max ist betriebsbereit.

Programmbeschreibung:

1) Starten Sie das Programm MpegDJ Encoder for SilverBall Max. Gehen Sie dazu auf den Start Button => Programme => MpegDJ => MpegDJ Encoder for SilverBall Max.
2) Legen Sie die gewünschte CD ein.
3) Legen Sie das Cover der CD in den Scanner ein.
4) Drücken Sie nun den „Scanner-Button. Jetzt wird das CD-Cover eingescannt.
5) Doppelklick auf das erste File.
6) Geben Sie Artist, Titel, Jahreszahl und Musikrichtung ein. Sie brauchen nur beim ersten Titel alle Angaben machen, klicken Sie dann auf „Next“. Alle Angaben bis auf den Titel werden übernommen.
   Wenn Sie einen Internetzugang haben, klicken Sie auf „Internet Query“. Es wird im Internet nach der CD gesucht. Wird Sie gefunden (dauert nur einige Sekunden), klicken Sie auf „Accept“. Es werden dann automatisch alle Daten der CD übertragen.
   WICHTIG: Geben Sie bitte, bevor Sie „Internet Query“ anklicken, beim ersten Titel die Jahreszahl ein. Im Internet wird die Jahreszahl nicht richtig erkannt!
7) Markieren Sie nun die gewünschten Titel und drücken Sie „Encode“. Nun werden alle Titel mit dem entsprechendem Cover gespeichert.



Erstellen einer MP3 & KAR Sicherungsplatte Version 2:

Erklärung:

Sichert alle Dateien auf einem Silverball Max, die im Verzeichnis MP3 oder auf dem Silverball Karaoke im Verzeichnis KAR liegen in das Verzeichnis Restore auf die Sicherungsplatte. Sichert ebenfalls alle für die neuen Silverball-Version relevanten Dateien (Liste siehe unten).
Bei Programmstart wird geprüft, ob die MP3 bzw. Karaoke Dateien nach der Neu-Partitionierung auch noch auf den Silverball Max passen (1 GB weniger auf der Partition). Wenn nicht, wird ein Programm zum Löschen von MP3 Files gestartet (xDelete.exe), bis genug Speicherplatz frei ist.
Je nach Eintrag im Silverball Max-Abschnitt des Testmode werden die am wenigsten abgespielten oder die ältesten MP3 Files gelöscht. Im Falle einer Karaoke-Platte werden die überzähligen Dateien von einer Funktion des Mp3Save Programms gelöscht.
Nach einem Neustart wird das Update1 Programm gestartet, daß nun die Festplatte neu paritioniert und formatiert, nach einem weiteren Neustart spielt das Mp3Save Programm alle Dateien wieder auf den neuen Silverball Max bzw. Karaoke zurück. Anschließend kann ein Update auf die Version 7 gemacht werden.
Es wird ebenfalls geprüft, ob die MP3 Dateien auf die Sicherungsplatte passen, falls nicht, wird der Benutzer ebenfalls mit einem Dialog darauf aufmerksam gemacht und es werden so viele Dateien gesichert, wie auf die Sicherungsplatte passen (der Rest geht verloren).

Der Source des Mp3Save2 Programms liegt auf Sourcesafe \SYSTEM32\MP3SAVE2
Der Source des Update1-Programms liegt auf Sourcesafe
\SYSTEM32\MP3SAVEUPDATE1
Das Programm zum Löschen der MP3 Dateien (xDelete.exe und die dazugehörende xDelete.ini
liegt auf \SYSTEM32\MP3SAVE2\XDELETE

Für neuen Silverball Version gesicherte Dateien:
XTouch (SB Max) Datenbanken
C:\\SILVER\\TOUCHME\\DATABASE.DB
C:\\SILVER\\TOUCHME\\BACKUP.DB

Karaoke Datenbanken
C:\\SILVER\\KARAOKE\\KTOUCH.INI
C:\\SILVER\\KARAOKE\\MIDI.CDX

C:\\SILVER\\KARAOKE\\MIDI.DBF

Silverball System Dateien
C:\\WINDOWS\\TELEPHON.INI
C:\\WINDOWS\\SBALL.INI
C:\\WINDOWS\\XTOUCH.INI



Alle Dateien im Promdata Verzeichnis
C:\\SILVER\\PROMDATA*.*

Alle Dateien im Gamedata Verzeichnis
C:\\SILVER\\GAMEDATA*.*

Vorgang:

- Eine partitionierte und formatierte Festplatte nehmen
- Das System für die MP3 Sicherungsplatte auf S:\System32\Mp3Save2System nach „(Wechselplatte)\“ kopieren.
- Neueste Version des MP3Save Programms auf die Wechselplatte in das Hauptverzeichnis kopieren
- in der System.ini folgenden Zeile prüfen SHELL=C:\MP3Save.EXE
- Neueste Version des Update1 Programms auf die Wechselplatte in das Hauptverzeichnis kopieren
- Update1 Programm in die Autoexec.bat der Wechselplatte eintragen
- XDelete.exe und xConfig.ini in das Hauptverzeichnis c:\ kopieren und bei Bedarf die Einträge in xConfig.ini anpassen (es muss sichergestellt sein, daß das Verzeichnis \Silver\Touchme mit der Borland Database Engine vorhanden ist und in der Autoexec.bat ein Pfad auf dieses Verzeichnis gesetzt ist)

  Path=D:\Silver\Touchme\ //Pfad zur Borland Database Engine und den Xtoch Dateien
  IniPath=D:\Windows\ // Verzeichnis der xTouch.ini, in der abgefragt wird, ob die ältesten oder die am wenigsten gespielten MP3 Files gelöscht werden sollen
  Path1=E:\MP3\ // Verzeichnis der MP3 Files
- Fertig

Online Terminal Management:

Das Online Terminal Management bietet erstmals die Möglichkeit, vernetzte Silverball Terminals von zu Hause aus zu betreuen.
Über die Online Terminal Management Homepage lassen sich eine Vielzahl von Funktionen per Mausklick ausführen:

- MP3 Online Shop Musik online auf einzelne Terminals aufspielen.
- Online Service Wichtige Daten der Terminals online abrufen und das rund um die Uhr.
- Online Turnier Turniere mit vernetzten Terminals veranstalten.

Die OTM Anmeldung erfolgt direkt unter **https://service.championsnet.net**.
Auf der Homepage steht eine ausführliche Anleitung zur Verfügung.



Testmode:

In den SilverBall Max Testmode kommt man durch Umschalten des Testschalters (links im Gehäuse), wenn gleichzeitig am Bildschirm das Hauptmenü (Spieleauswahl) angezeigt wird. Der Testmode wird durch Zurückschalten des Testschalters verlassen.
Im Testmode können alle Einstellungen getroffen werden, die für den Spielbetrieb notwendig sind.
Auf der Testmode-Startseite kann die Version und die genaue Dongle Bezeichnung abgelesen werden.
Der Testmode bietet folgende Einstellungsmöglichkeiten:

Allgemeines:

Testbild: Hier wird ein Testbild gezeigt anhand dessen die Bilddaten (Kontrast, Geometrie, Schärfe,...) überprüft werden können.

Kalibrierung: Nach einem Update oder bei Bedarf kann hier der Touch Screen neu kalibriert werden

Test: Anschließender Test des Kalibrierungsvorganges

Lautstärke einstellen: Dient zur Festlegung der Musiklautstärke während des Spiels und der Standby-Zeit.

Kredit löschen: Es werden die bestehenden Kredite gelöscht

Highscore löschen: Alle Highscoreeinträge werden gelöscht

Masterreset: Mit Masterreset werden alle Spieldaten (Kredit, Buchhaltung, Highscores, Statistiken) auf eine Standardeinstellung zurückgestellt.

Testkedit: Es wird ein Testkredit gegeben.



Gerätetests:

Münzen:	Test zur richtigen Erkennung und Zuordnung des Münzeinwurfes.
Banknoten:	Test zur richtigen Erkennung und Zuordnung des Banknoteneinzuges.
Bonuscard:	Test der Bonuscard.
Letzte Impulse:	Hier wird die richtige Erkennung der Münzen und Banknoten gezeigt.
Tastendruck:	Überprüfung der Tasten auf Funktion und richtige Anordnung.
Zählwerke:	Überprüfung und Test des Zählwerkes. Nach Drücken des "Gesamt In" Buttons müssen am Zählwerk 10 Impulse aufgezählt werden.

Buchhaltung:

Anzeigen der Einspieldaten, Bonuskrediten, Testkrediten, Laufzeiten und Spielzeiten. In der Buchhaltung 2 wird die Gesamteinspielsumme, die Betriebszeiten und die aufgebuchten Testkredite angezeigt. Beide Buchhaltungen können getrennt voneinander gelöscht werden.

Spiele:

Einstellung für alle oder einzelne Spiele:
Spiel ein- oder ausschalten
Erotiksound zulassen
Spielschwierigkeitsgrad leicht/mittel/schwer
Kosten des Spiels (Kredite)
Statistikdaten für alle oder einzelne Spiele.
Löschen der Statistik.

Werbetext-Eingabe:

Eingabe von Werbeseiten, die während des Standby-Betriebes die eingestellte Zeitspanne angezeigt werden.
Hintergrundbilder, Texte und Cliparts können zum Design der Werbeseite verwendet werden.
Zeiteinstellung für die Anzeigedauer während des Standby-Betriebes.

Wenn gewünscht, können neue Hintergrundbilder und Cliparts eingespielt werden:

Hintergründe: Verzeichnis: \\Silver\PromData\BackGnd
2 Bilder pro Hintergrund mit den Auflösungen für:

Standgerät	- Windows BMP (24 bit)	161 x 141 Pixel
Max Upright	- JPG (24 bit)	640 x 480 Pixel
Max Pro Upright	- JPG (24 bit)	800 x 600 Pixel
Beetle / Pro	- Windows BMP (24 bit)	209 x 178 Pixel
	- JPG (24 bit)	800 x 600 Pixel

Cliparts: Verzeichnis: \\Silver\PromData\Icon
Gleiche Auflösung für alle Gerätetypen:

- Windows BMP (24-bit) 150 x 150 Pixel

ChampionsNet:

Einstellungen für den Betrieb im ChampionsNet.

Gerät/Aufstellplatz: Hier geben sie die Daten des Lokals ein.
Der Name, der Ort und das Land werden in der Highscoreliste angezeigt.

Verbindung: Hier werden die Daten des Internetaccounts und der Zeitpunkt der täglichen Übertragung eingegeben. Für Wählpausen können sie Beistriche eingeben (z.B.0,,07327765).

Verbindung testen: Durch Druck auf diese Taste wird die Telefonverbindung und die Verbindung zum Internet getestet. Somit sehen sie, ob das Modem funktioniert, ob die Nummer gewählt werden kann, eine Verbindung zustande kommt und ob die Daten des Internetaccounts richtig eingegeben und gültig sind.

ChampionsNet testen: Die Verbindung zum ChampionsNet Server wird getestet.

Registrieren: Hier werden die eingegebenen oder geänderten Daten des Lokals an den ChampionsNet Server geschickt oder die bereits registrierten Daten abgehohlt. Das Gerät muss registriert sein, um am ChampionsNet teilnehmen zu können.

Highscores empfangen: Die neuen Daten werden an den ChampionsNet Server geschickt und die neuen Highscorelisten empfangen.

Protokoll: Hier werden die automatischen Verbindungen zum ChampionsNet Server aufgezeichnet.

Email: Aktivieren und deaktivieren der Emailfunktion, Preiseinstellung und Statistikerfassung der abgeschickten E Mails.
Einstellen der für eine Email zur Verfügung stehenden Zeit.

WWW: Aktivieren und deaktivieren der Browserfunktion für die Internetnutzung, Preiseinstellung für die Onlinezeit und Statistikerfassung der online verbrachten Zeit.



Grundeinstellungen:

Datum und Zeit: Einstellung des Datums und der Uhrzeit

Basissprache: Einstellung der Basissprache für Spiel und Testmode.

Erotik: Generelle Aktivierung oder Deaktivierung von Erotikspielen.
Aktivierung der Erotik für eine gewisse Zeitspanne (z.B.: 20:00Uhr bis 24:00).
Aktivierung von Erotikhintergrundbildern für Spiele.

Highscores löschen: Einstellungen für das Löschen der Highscoreeinträge.
Nie oder in einem gewissen, eingestellten Zeitintervall.

Hardware-Einstellungen:

Münzen: Einstellung für die Münzannahme (Kanal, Wertigkeit).

Banknoten: Einstellung für die Banknotenannahme (Kanal, Wertigkeit).

Zählwerksimpuls: Einstellung der Wertigkeit eines Zählwerkimpulses.

Währung: Einstellungen der programmierten Währung für die Anzeige im Spielbetrieb.

VDAI: Einstellungen für das VDAI- Auslesegerät.

Spielpreis-Einstellungen:

Einstellung des Spielpreises, der Kreditwertigkeit, der Bonuskreditstufen und des Freispielmodus.

Turnier-Einstellungen:

Der Turniermodus ist bei manchen Länderversionen nicht verfügbar.

aktuelles Turnier: Dieses Feld muss aktiviert sein, um über die Taste **Spiele/Preis** die Turniereinstellungen für das aktuelle Turnier vorzunehmen (bei laufendem Turnier nicht möglich).

nächstes Turnier: Dieses Feld muss aktiviert sein, um über die Taste **Spiele/Preis** die Turniereinstellungen für das nächste Turnier vorzunehmen



übernächstes Turnier:	Dieses Feld muss aktiviert sein, um über die Taste **Spiele/Preis** die Turniereinstellungen für das übernächste Turnier vorzunehmen.
Wiederholung:	Wenn Wiederholung aktiviert ist, wird die Reihenfolge der Turniere wiederholt. Wenn das aktuelle Turnier beendet wird, werden das nächste und das übernächste Turnier um einen Platz vorgereiht und das aktuelle Turnier reiht sich hinten an. Ist nur ein Turnier eingestellt, wird dieses wiederholt.
Spiele/Preis einstellen:	Die Einstellungen für aktuelles, nächstes und übernächstes Turnier können festgelegt werden. Es können die beiden Turnierspiele und der jeweilige Spielpreis eingestellt werden.
Turnierende:	Einstellung und Anzeige des genauen Endes des aktuellen Turniers.
Turnierdauer:	Turnierdauer legt die Gesamtdauer der weiteren Turniere fest, die nach dem ersten Turnier automatisch gestartet werden (wenn welche eingestellt sind oder **Wiederholung** aktiviert ist).
Einstellen:	Über die Taste **Einstellen** gelangt man auf eine neue Bildschirmseite, auf der Turnierende und Turnierdauer festgelegt werden können.
Status:	Dieses Feld gibt Auskunft über den aktuellen Turnierstatus ("Turnier läuft" oder "Turnier beendet").
Turnier starten:	Wenn Sie ein Turnier eingestellt haben und es starten wollen, müssen Sie die geänderten Daten zuerst durch Drücken der Taste **Übernehmen** speichern. Danach ist die Taste Turnier starten aktiv (das Turnier kann gestartet werden).
Turnier beenden:	Wenn Sie diese Taste drücken, wird das aktuelle Turnier beendet und kein weiteres gestartet.
Gewinnerliste:	Wenn Sie diese Taste drücken erscheint eine neue Bildschirmseite, in der Sie die Gewinner aus der Gewinnerliste löschen können (nach Übergabe der Gewinne).
Übernehmen:	Speichert und aktiviert alle vorgenommenen Einstellungen.

Pin-Einstellungen:

PIN der Aufsicht: Hier kann ein PIN Code (Personal Identification Number) für 3 Aufsichtspersonen eingegeben werden. Der PIN für die Aufsicht wird benötigt, um Turnierpreise übergeben zu können und den Gewinner anschließend aus der Gewinnerliste zu löschen.

PIN für Testmode: Hier kann ein PIN Code eingegeben werden, ohne den keine Einstellungen oder Änderungen im Testmode vorgenommen werden können.

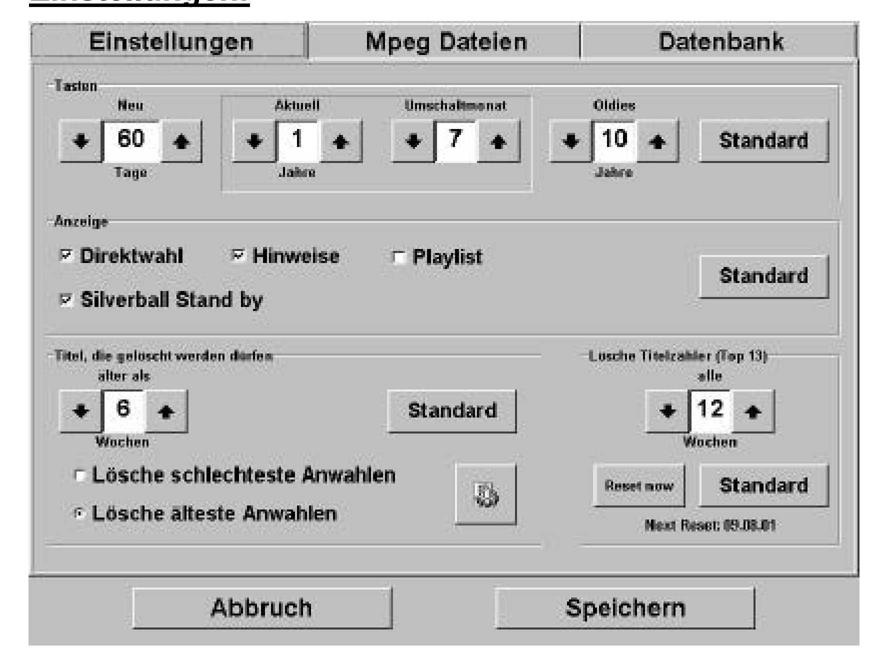
PIN für Buchhaltung 2: Hier kann ein PIN Code eingegeben werden, ohne den ein Zugang in die Buchhaltung 2 möglich ist.

Musikbox:

Im Testmode unter **SilverBall Max** gibt es 3 Registerkarten.
Diese sind mit, **Einstellungen**, **Mpeg Dateien** und **Datenbank** benannt.

WICHTIG:
Nach einer Änderung in diesen Seiten muss gespeichert werden bevor man diese verläßt.

Einstellungen:



Tasten: Hier wird festgelegt, wie lange ein Titel im Musikauswahlschirm unter den Sortierungen **Neu**, **Aktuell** und **Oldies** zu finden ist.

Neu: Die Musikstücke werden unter **Neu** gelistet, wenn sie sich nicht länger als x Tage (z.B. 60 Tage), auf dem Gerät befinden.

Aktuell: Die Musikstücke werden zusätzlich unter **Aktuell** gelistet, wenn das interne Datum der Musikstücke (es gilt der angegebene Wert im MP3 Format) nicht älter als x Jahre (z.B. 1 Jahr). Das Umschaltmonat legt fest, zu welchem Monat das neue Jahr beginnt. (Ansonsten würde, wenn z.B. gerade das Monat Januar ist, nur die Tage im Januar zählen, so zählt es bis Juli des Vorjahres).

Oldies: Die Musikstücke werden unter **Oldies** gelistet, wenn das interne Datum der Musikstücke (es gilt der eingegebene Wert im MP3 Format) älter ist als x Jahre (z.B. 10 Jahre).

Anzeige: Hier werden verschiedene Anzeigearten konfiguriert:

Direktwahl: Wenn aktiviert, werden die besten 13 Musikstücke unter Top Hits angezeigt und können aus dieser Anzeige direkt ausgewählt werden. Ab Version 6.10: Wenn das letzte Update aus weniger als 14 Titel bestand (z.B. bei einem Update über das Internet), wird vor der Seite „Top 13“ eine Seite „Neu“ eingeblendet, aus welcher diese Titel ebenfalls direkt gewählt werden können.

Hinweise: Wenn aktiviert, werden Hinweistexte zur Erklärung der Funktionen angezeigt, die abwechselnd erscheinen.

Playlist: Wenn aktiviert, werden die Titel, die gewählt aber noch nicht gespielt wurden, angezeigt.

Je nachdem, ob Funktionen der Direktwahl oder Playlist eingeschaltet sind, hat die Taste Cover im Hauptmenü der Musikbox eine Mehrfachfunktion.

Ab Version 6.10:

Silverball Stand by: Wenn aktiviert, wird 2 Minuten nach Titelwechsel zum Silverball Menü umgeschaltet und die Silverball StandBy Sequenz wird für ca. 1 Minute angezeigt, bevor wieder zum SB Max Menü zurückgeschaltet wird.
Wenn eine Werbeseite eingestellt wurde, wird auch umgeschaltet, wenn dieses Feld nicht aktiviert ist.
Bei eventuell angeschlossenen Silverball Selection Terminals wird schon 1 Minute nach Titelwechsel zum Silverball Standby gewechselt.

Titel die gelöscht werden dürfen: Hier wird festgelegt, unter welchen Bedingungen Titel automatisch gelöscht werden dürfen, sobald neue Titel aufgespielt werden, die Festplatte jedoch nicht mehr genug Platz hat.

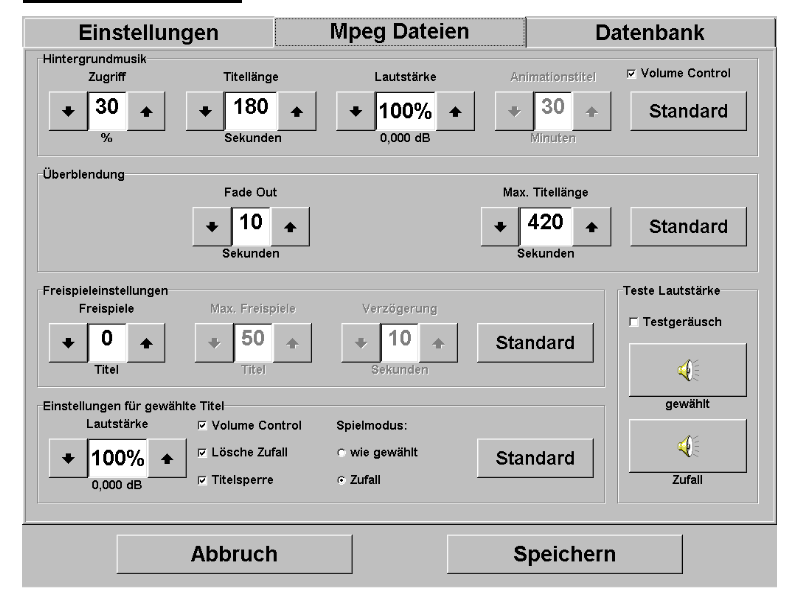
Älter als x Wochen (z.B. 6 Wochen): Die Titel müssen sich seit mindestens x (6) Wochen auf der Muskbox befinden.

Lösche schlechteste Anwahlen: wenn gewählt, werden die Titel gelöscht, die am schlechtesten gewählt wurden.

Lösche älteste Anwahlen: wenn gewählt, werden die Titel, deren Anwahl schon am längsten zurück liegt, gewählt. Diese Einstellung ist im Normalfall die bessere.

Lösche Titelzähler: (Top 13) Hier wird festgelegt, wie oft die Zähler der Top 13 Liste rückgesetzt werden.
Die Standardeinstellung ist: alle 12 Wochen.
Ab Version 6.10:
Mit der Taste „Reset now" kann der Titelzähler sofort rückgestellt werden.
Unter „Next Reset" wird angezeigt, an welchem Tag der Titelzähler das nächste Mal rückgestellt wird.

Mpeg Dateien:



Hintergundmusik:

Zugriff: Diese Prozentzahl gibt an, wie viel Prozent (z.B. 30%) der am wenigsten gespielten Musikstücke für die Hintergrundmusik herangezogen werden. Wenn man diese Zahl auf null (0%) stellt, wird die Einstellung Pause aktiv, die weiter unten beschieben ist.

Titellänge: Diese Zahl gibt die maximale Länge in Sekunden an, die ein Titel als Hintergrundmusik gespielt wird.

Lautstärke: Diese Prozentzahl gibt die Lautstärke der Hintergrundmusik in Prozent an.

Pause: Dieses Feld ist aktiv, wenn die Zahl für den Zugriff auf 0% gestellt ist. In diesem Fall wird keine Hintergrund gespielt, es werden jedoch Titel als Animation gespielt. Die Zahl für Pause legt die Zeit in Minuten zwischen den einzelnen Animationstitel fest.



Überblendung:

Fade Out:	Diese Zahl legt die Zeit in Sekunden fest, während dieser ein als Hintergrundmusik gespielter Titel ausgeblendet wird, nachdem ein Titel gewählt wurde.
Max. Titellänge:	Diese Zahl gibt die maximale Zeit in Sekunden an, die ein gewählter Titel gespielt wird.
Freispiel-einstellungen:	Diese Zahl gibt die Anzahl der Titel an, die ohne Bezahlung gewählt werden können. Wenn sie größer als null ist, werden die beiden nachfolgenden Felder aktiv:
Max. Freispiele:	Diese Zahl gibt an, wie viele Titel maximal im vorhinein gewählt werden dürfen. Sie sollte verhindern, dass von einem Benützer eine große Anzahl an Titeln gewählt wird und die Musikbox danach die nächsten Stunden nur „seine" Musik spielt.
Verzögerung:	Diese Zahl gibt an, wie viele Sekunden lang nach der Anwahl der Anzahl von Titel, die im Feld Freispiel festgelegt wurde, ein Pausenschirm als Verzögerung angezeigt werden soll. Wenn z.B. 3 Freispiele angegeben sind, wird nach der Wahl von den 3 Titeln ein Schirm „Thanks for Touching me" für die Dauer von z.B. 20 Sekunden angezeigt.

Einstellung für gewählte Titel:

Lautstärke:	Diese Prozentzahl gibt die Lautstärke der gewählten Musik in Prozent an.
Stoppe Hintergrundmusik:	Wenn gewählt, wird bei Anwahl eines Titels die Hintergrungmusik sofort ausgeblendet und der gewählte Titel gespielt.
Titelsperre:	Wenn die Titelsperre eingeschaltet ist, wird ein Titel, der zweimal gewählt wurde und somit zweimal in der Playliste geführt wird, nur einmal gespielt. Bei dieser Einstellung sollte jedoch die Anzeige der Playlist ausgeschaltet sein (siehe unter Punkt 1 Einstellungen das Feld Anzeige - Playlist). Wenn Titelsperre ausgeschaltet ist, wird ein Titel so oft gespielt, wie er gewählt wurde (diese Einstellung sollte man wählen, wenn man die Playlist zur Anzeige eingeschaltet hat).
Wie gewählt:	Wenn „wie gewählt" eingestellt ist, werden die Titel in der Reihenfolge gespielt, wie sie angewählt wurden.
Zufall:	Wenn „Zufall" eingestellt ist, werden die gewählten Titel in zufälliger Reihenfolge abgespielt.
Preis:	Heir wird der Preis pro Titel eingestellt. Es kann zwischen ½und 10 Krediten gewählt werden.

Teste Lautstärke:

Testgeräusch:	Wenn angewählt, wird ein Ton mit einer konstanten Frequenz gespielt. Ansonsten wird zufällig ein Titel gewählt und gespielt.
Gewählte Titel:	Mit dieser Taste kann man die Lautstärke der gewählten Titel testen.
Hintergrund:	Mit dieser Taste kann man die Lautstärke der Hintergrundmusik testen.



Datenbank:



In der Datenbank finden Sie alle Musikstücke nach Interpreten, Titel, Anzahl der Abspielungen seit dem Löschen der Titelzähler (=Zähler für Top 13) und nach den gesamten Abspielungen (Totalzähler) aufgelistet.
Um die Datenbank besser zu bearbeiten und zu überschauen, haben Sie die Möglichkeit, diese Playliste nach **Interpret**, **Titel**, **Zähler** (= Zähler für Top 13), **Titelzähler** (= Gesamtzähler, wird nicht rückgesetzt), **letzter Anwahl** und **Playlist** zu sortieren.
Unter **Start** besteht die Möglichkeit sich z.B. vor dem Löschen einen Titel anzuhören um eventuelle Fehler zu suchen. Mit dem Feld **Löschen** können Sie Titel, die Sie in der Datenbank markieren, löschen.
Hierzu sind die **Daten** im Feld daneben, die sich auf den in der Datenbank angewählten Titel beziehen, ebenfalls sehr hilfreich.
Mit der Taste „Reset" wird die gesamte Datenbank gelöscht und neu aufgebaut, alle Zähler sind somit auf null.



Spielebeschreibung

Im folgenden Kapitel werden die aktuellen Spiele des SilverBall Max beschrieben:

Kartenspiele:

Fire Towers:



Versuche in möglichst kurzer Zeit alle oben liegenden Karten auf die unten aufgeschlagene Karte zu legen! Dabei spielt die Farbe keine Rolle. Ein Ass zählt 1, der Joker zählt immer. Wenn keine Karte passt, musst du eine neue aufschlagen. As-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-As-2-As...

Solitaire:



Versuche in möglichst kurzer Zeit aus allen oben liegenden Karten 4 Stöße zu bilden, die der Farbe nach und vom Ass bis König geordnet sind! Ein oben liegendes As kann sofort auf einen der 4 neuen Stöße gelegt werden. Um die Karten freizulegen, kannst du auf die unten liegenden Stöße Karten legen (immer in abwechselnden Farben).

Eleven:



Räume die Karten in möglichst kurzer Zeit ab. Sie verschwinden, wenn du jeweils Karten mit der Summe 11 markiert hast.

Set Three:



Versuche, in den unteren Feldern Dreier-Kartenkombinationen zu bilden! Eine Kombination sind eine auf- oder absteigende Reihe aus 3 Karten oder 3 Karten mit gleichem Wert. Die Farbe spielt keine Rolle. (z.B.: Herzas, Pik Zwei, Karo Drei, usw.) In den Feldern rechts oben können Karten abgelegt werden. Du kannst auch 2 oder 3 Karten auf einmal verschieben. Bei einer Reihe aus 3 Karten mit gleichem Wert gibt es einen Bonus. Jedes Mal, wenn alle Felder abgeräumt sind, gibt es einen Extrabonus! Wenn du genug Reihen gebildet hast, kommst du in den nächsten Level.

Cellitaire:



Versuche möglichst schnell mit allen Karten 4 Stapel zu bilden, die der Farbe nach und vom Ass bis König geordnet sind. Ein As kannst du sofort auf eines der 4 Zielfelder legen. Verwende die Felder links oben als Platzhalter. Um die Karten freizulegen, kannst du an das Ende der unteren Reihe Karten in absteigender Reihenfolge und wechselnder Farbe schieben. Die letzte Kartenbewegung kann rückgängig gemacht werden. Eine teilweise verdeckte Karte kannst du durch Berühren aufblenden.



Get 21:



Versuche so viele Stapel wie möglich mit der Kartensumme 21 zu bilden! Nicht benötigte Karten kannst du in die Zwischenablage (rechts neben dem Kartenstapel) verschieben. Wenn du eine Kartensumme größer als 21 legst, verschwindet das jeweilige Stapelfeld - du hast somit ein Stapelfeld weniger. Erreichst du die geforderte Anzahl an Stapel mit der Summe 21, steigst du in den nächsten Level auf. Der Joker zählt 1 oder 11.

Up & Down Around:



Versuche in möglichst kurzer Zeit alle obenliegenden Karten auf die unten aufgeschlagene Karte zu legen! Dabei spielt die Farbe keine Rolle. Ein Ass zählt 1, der Joker zählt immer. Wenn keine Karte passt, musst du eine neue aufschlagen.
As-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-As-2-As-K-....

Solitaire Pro:



Versuche in möglichst kurzer Zeit aus allen oben liegenden Karten 4 Stöße zu bilden, die der Farbe nach und vom Ass bis König geordnet sind! Ein oben liegendes As kann sofort auf einen der 4 neuen Stöße gelegt werden. Um die Karten freizulegen, kannst du auf die unten liegenden Stöße Karten legen (immer in abwechselnden Farben).

Twenty One:



Versuche Stapel mit der Kartensumme 21 zu bilden! Wie viele Stapel du benötigst, um in den nächsten Level zu kommen, steht rechts oben im Fenster. Karten die du nicht benötigst, kannst du rechts vom Stapel ablegen. Der Joker zählt 1 oder 11.

Take 3:



Räume die Karten in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils 3 gleiche Karten (3 von der gleichen Farbe oder 3 gleiche Zahlen markiert hast.

One:



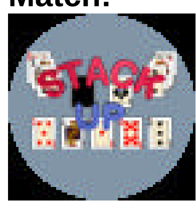
Versuche alle eigenen Karten abzuräumen! Lege dazu eine Karte der gleichen Farbe, Zahl oder des gleichen Symbols auf den Kartenstapel. Drücke "ONE", falls nur mehr eine Karte übrig ist, ansonsten bekommst du weitere Karten dazu. Bei "Karte +3" kannst du den Gegner wählen, der die 3 Karten dazu bekommt. Du erreichst den nächsten Level, wenn du schneller als deine Gegner alle Karten abräumst.

Match 11:



Räume die Karten in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils Karten mit der Summe 11 markiert hast. Wenn du 3 Karten vom Spielfeld verschwinden lässt, fällt die erste zu deinem Gegner hinüber. Bei 4 Karten fallen die ersten 2, bei 5 Karten die ersten 3 hinüber. Damit kannst du deinen Gegner am Abräumen hindern.

Stack Up Match:



Versuche schneller als dein Gegner alle Karten der beiden Stapel in die unteren Felder zu legen! Die Karten können in auf- oder absteigender Reihenfolge aufeinander gelegt werden. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Nach dem König kommt das Ass und umgekehrt. In die Zwischenablage können beliebig viele Karte hineingelegt und in umgekehrter Reihenfolge wieder herausgenommen werden. Wenn die Zwischenablage und die beiden Stapel leer sind, ist das Spiel gewonnen und beide Spieler kommen in den nächsten Level. Versuche mehr Karten als dein Gegner zu legen!

Twelve:



Räume die Karten in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils Karten mit der Summe 12 markiert hast. Ein Ass zählt entweder1 oder 11.

Up & Down:



Versuche in möglichst kurzer Zeit alle obenliegenden Karten auf die unten aufgeschlagene Karte zu legen! Dabei spielt die Farbe keine Rolle. Ein Ass zählt 1, der Joker zählt immer. Wenn keine Karte passt, musst du eine neue aufschlagen.

Tripleup:



Lege die unten liegenden Karten auf die oberen drei Stapel.
Du kannst entweder Karten der selben Farbe oder des selben Wertes aufeinander legen. Mit einer Karte der selben Farbe bekommst du die Punkte, die über dem Stapel angezeigt sind. Mit einer Karte des selben Wertes wechselst du die Farbe und der Punktewert über dem Stapel erhöht sich, bevor du ihn bekommst.

Swim:



Ziel ist es, drei Karten der gleichen Farbe und der Summe von 31 zu erhalten. Die Ass zählt 11, Bildkarten zählen 10 und die restlichen Karten entsprechen ihren aufgedruckten Werten. Drei gleiche Karten zählen 30,5 Punkte. Bist du am Zug, darfst du eine Karte oder alle drei Karten aus der Mitte tauschen. Drückst du auf "Schieben", darfst du in der nächsten Runde wieder tauschen. Drückst du auf "Passen", dürfen die anderen Spieler noch einmal tauschen. Der Verlierer muß einen Schwimmreifen abgeben. Hast du dreimal verloren, schwimmst du. Verliest du noch einmal, bist du ausgeschieden.

Monte Carlo:



Finde alle benachbarten Karten des selben Wertes, wobei die Farbe keine Rolle spielt. Durch Anwählen verschwinden die beiden Karten, wobei dies mit der Taste rechts unten wieder rückgängig gemacht werden kann. Durch Druck auf den Kartenstapel links oben rücken die restlichen Karten nach und die freien Felder werden durch Karten vom Stapel aufgefüllt. Wenn keine Züge mehr möglich sind, der Stapel jedoch leer ist, kommst du in den nächsten Level.

Match 12:



Räume die Karten in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils Karten mit der Summe 12 markiert hast. Wenn du 3 Karten vom Spielfeld verschwinden lässt, fällt die erste zu deinem Gegner hinüber. Bei 4 Karten fallen die ersten 2, bei 5 Karten die ersten 3 hinüber. Damit kannst du deinen Gegner am Abräumen hindern.
Ein Ass zählt entweder 1 oder 11.

Hearts:



Ziel ist, so wenig Strafpunkte wie möglich zu bekommen. Das Spiel läuft solange, bis ein Spieler 60 Strafpunkte erreicht hat. Jede HERZ Karte zählt einen Strafpunkt. Für die PIK DAME bekommst du 13 Strafpunkte. Schaffst du es jedoch, alle HERZ und die PIK DAME zu sammeln, bekommt jeder deiner Gegner 26 Strafpunkte. Nach Ausgabe der Karten kannst du drei Karten zu einem Mitspieler schieben. Überlege genau, denn auch du bekommst drei neue Karten. Jedes vierte mal gibt es keine Tauschmöglichkeit. Es beginnt immer der Spieler mit der Karte KREUZ ZWEI. In der ersten Runde darf kein HERZ und auch die PIK DAME nicht gespielt werden. HERZ darf erst gespielt werden, wenn HERZ bereits einmal zugegeben wurde.

Solitaire Plus:



Versuche in möglichst kurzer Zeit aus den offen liegenden Karten vier Stapel zu bilden, die mit dem selben Wert wie die Startkarte beginnen. Die Startkarte wird dir am ersten Stapel vorgegeben. Weitere Karten werden auf die Reservestapel in der Mitte und auf die Hauptstapel gelegt. Die Hauptstapel beginnen immer mit einem Wert unter dem Startkartenwert. Bilde am Hauptstapel Sequenzen. Du kannst nicht benötigte Karten auch auf einen leeren Reservestapel ablegen. Ist der Vorrat leer, kannst du die Karten vom Reservestapel wieder einsammeln, mischen und einen neuen Vorrat bilden. Du kannst maximal 12 Karten übereinander legen. Nach der Ass kommt die Zwei.

Space Towers:



Versuche in möglichst kurzer Zeit alle oben liegenden Karten auf die unten aufgeschlagene Karte zu legen! Dabei spielt die Farbe keine Rolle. Wenn drei Karten in Folge abgelegt werden, erhältst du einen Bonus Stapel. Der Bonus Stapel verschwindet wieder, sobald du eine neue Karte nimmst. Wenn keine Karte passt, musst du eine neue aufschlagen. Je schneller du spielst, desto mehr Punkte kannst du bekommen.
Ass-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Ass-2-Ass-...

Bildspiele:

Stix:



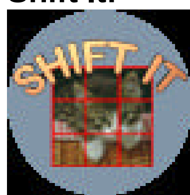
Versuche, das verdeckte Bild mit kleinen Rechtecken aufzudecken. Diese Rechtecke kannst du mit dem kleinen gelben Pfeil zeichnen. Gesteuert wird der Pfeil mit dem TouchScreen (berühre einen Punkt am Bildschirm, der sich im Bezug zum Pfeil in der von dir gewünschten Richtung befindet). Du musst auch aufpassen, dass dich keines der umherfliegenden Objekte berührt!

Find It:



Ziel dieses Spiels ist es in kürzester Zeit im rechten Bild 5 Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren. Wenn du alle 5 Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde. Bei falscher Markierung gibt es einen Zeitabzug.

Shift It:



Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Verschieben wieder zu einem gesamten Bild zusammen! Die Nummern auf den einzelnen Teilen sollen dir dabei helfen (1 = links oben). Um einen Stein zu bewegen, musst du ihn nur berühren (es ist auch möglich, mehrere Steine auf einmal zu bewegen).

Match It:



Der Computer zeigt dir kurz verschiedene Bildpaare. Versuche, diese Paare so schnell wie möglich aufzudecken. Markierst du zwei verschiedene Bilder, gibt es einen Zeitabzug.

Swapper:



Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Tauschen wieder zu einem gesamten Bild zusammen. Um zwei Teile auszutauschen musst du beide hintereinander berühren. Nochmaliges Berühren eines Teils macht die Auswahl rückgängig.

Musix:



Versuche, alle dir vorgespielten Töne in der richtigen Reihenfolge nachzuspielen. Zunächst wird dir ein Ton vorgespielt, dann zwei, usw., bis du in einen höheren Level aufsteigst.

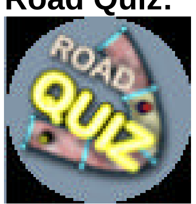
Find Uli Stein:



Ziel dieses Spiels ist es, in kürzester Zeitim unteren Bild 5 Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren.
Wenn du alle 5 Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde.
Bei falscher Markierung gibt es einen Zeitabzug

Quizspiele:

Road Quiz:



Würfle eine Zahl und löse die jeweilige Aufgabe, die dir auf dem Feld gestellt wird. Fahre Felder vor oder zurück, beantworte Quizfragen, ordne Begriffe zu und löse die dir am Ende der Straße gestellte Aufgabe. Wenn du genügend Punkte sammelst, steigst du in den nächsten Level auf. Zu zweit spielt ihr gegeneinander.

The World:



Beweise dein Wissen über die Länder und Hauptstädte dieser Erde! Es werden dir auf einem Landkartenausschnitt ein Land oder eine Hauptstadt gezeigt und du musst zwischen 5 Möglichkeiten wählen. Bei falscher Antwort verlierst du dein Leben.

Drivers Quiz:



Beweise dein Straßenwissen und beantworte der Reihe nach die Führerscheinfragen so schnell wie möglich! Wenn du 75 Prozent oder mehr erreichst und damit die Führerscheinprüfung schaffst, kommst du in die Bonusrunde.

Words:



Versuch, die verdeckten Wörter zu erraten. Wählst du einen Buchstaben aus, so wird dieser im Wort angezeigt. Ist der Buchstabe nicht enthalten, gibt es einen Zeitabzug. Wenn du glaubst, das gesuchte Wort zu kennen, drücke die Taste "Lösen" und danach alle noch fehlenden Buchstaben. Weiters hast du 3x die Möglichkeit einer Hilfe.

Quizard Mix:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du die falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Quizard Sport:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du eine falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Quizard Geo:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du eine falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Quizard Nature:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du eine falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Quizard Technic:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du eine falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Quizard Formula:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du eine falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Time Machine:



Beweise dein Wissen über die Geschichte der Erde. Du fliegst mit einer Zeitmaschine durch die verschiedenen Zeitepochen der Geschichte. Pro Zeitabschnitt musst du drei bis fünf Fragen beantworten. Bei falscher Markierung gibt es einen Plasma-Abzug. Wenn du alle Fragen richtig beantwortest, bekommst du zusätzliches Plasma. Ist dein Plasma voll, bekommst du einen TimeWarp. Dieser erlaubt dir, eine Zeitperiode zu überspringen. Hast du alle zehn Zeitabschnitte geschafft, kommst du in eine Bonusrunde.



Geo Master:



Beweise dein Wissen über die Geografie dieser Erde! Bewege das Raumschiff so nahe wie möglich zum Zielpunkt. Je näher du dem Zielpunkt bist, desto mehr Punkte bekommst du. Bewege das Raumschiff mit den dafür vorgesehenen Feldern am Bildschirm. Wenn du glaubst, die genaue Position gefunden zu haben, drücke auf das Feld 'Fertig'.

Formula 2000:



Es werden dir der Reihe nach Fragen mit drei möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du die falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

The World Expert:



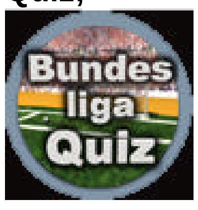
Beweise dein Wissen über die Länder, Hauptstädte, Städte, Seen und Flüsse dieser Erde! Es werden dir auf einem Landkartenausschnitt ein Land, eine Hauptstadt, eine Stadt, ein See oder ein Fluss gezeigt und du musst zwischen 5 Möglichkeiten wählen. Bei falscher Antwort verlierst du ein Leben.

Who wants to be a Space-traveller:



Das große "Who wants to be` Quiz mit der `ISS Zerberus`. Dein Raumschiff wird auf eine große Mission geschickt und verliert dabei in einem schwarzen Loch die Orientierung. Mit jeder Frage, die du richtig beantwortest, kommst du deinem Heimatplaneten wieder ein Stück näher. Zu Beginn kannst du dir bis zu 4 Joker erspielen, die du wahlweise einsetzen kannst:
Jump Joker: Überspringen der Frage
Computer Analyse: % Analyse der Fragen.
Vorsicht auch Computer irren sich!
Intercom: Rufe die Einsatzzentrale um Hilfe! Auch sie kann sich irren!
x-Ray: Zwei falsche Antworten werden entfernt!
Wenn du eine Frage falsch beantwortest, stürzt du ab.
Viel Glück im OUTER SPACE.

Bundesliga Quiz;



Versuche alle Fragen zu deinem Lieblingsverein zu beantworten.
Es gibt verschiedene Kategorien, in
denen du dich beweisen musst.
Du bekommst Fragen aus der Historie, von internationalen Bewerben, Pokal und natürlich von der Bundesliga.
Je schneller du spielst, desto mehr Punkte bekommst du.



Strategiespiele:

Same Blocks:



Räume das Spielfeld mit Strategie ab! Aneinander grenzende Blöcke gleicher Farbe verschwinden, wenn sie zweimal angetippt werden. Falls Blöcke übrig bleiben, kannst du sie mit den Bomben zerstören. Wenn du das Feld ohne den Gebrauch von Bomben abräumst, bekommst du einen Bonus.

Shanghai:



Räume alle Spielsteine in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils 2 identische Steine bzw. 2 Steine einer Symbolgruppe markiert hast. Du kannst alle Spielsteine verwenden, die links oder rechts frei sind und auf denen kein anderer Stein liegt (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben).

Blocks:



Räume alle Spielsteine in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils 2 identische Steine bzw. 2 Steine einer Symbolgruppe markiert hast. Du kannst alle Spielsteine verwenden, die links oder rechts frei sind und auf denen kein anderer Stein liegt (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben).

Marbles:



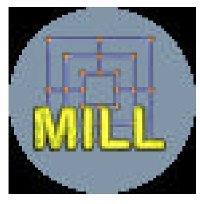
Ziel ist es, die Murmeln so schnell wie möglich verschwinden zu lassen. Dazu müssen drei oder mehr in der mittleren Reihe die gleiche Farbe haben. Um eine Spalte zu verschieben, wird sie zuerst markiert und dann die Richtung durch Drücken ober- oder unterhalb vorgegeben. Die mittlere Reihe kannst du durch Drücken auf den gelben Pfeil verschieben. Wenn sich alle Murmeln innerhalb der beiden roten Linien befinden, ist der Level gewonnen.

Back Gammon:



Ziel ist es, alle 15 Spielsteine zuerst in das eigene Revier zu bringen und anschließend aus dem Spielfeld zu entfernen. Die Zahlen der Würfel können sowohl für den Zug eines einzelnen Steines als auch für zwei verschiedene verwendet werden. Bei zwei gleichen Würfeln musst du nicht zweimal, sondern viermal ziehen. Ein einzelner gegnerischer Stein kann geschlagen werden. Wer beginnen darf, entscheiden die Würfel.

Mill:



Setze die 9 Spielsteine auf einen beliebigen freien Platz am Spielbrett und versuche dabei 3 Steine auf eine Linie zu platzieren (Mühle). Sind alle Steine gesetzt, so wird um jeweils einen Schritt gezogen. Bei einer eigenen Mühle darf ein beliebiger Stein des Gegners entfernt werden, außer aus einer bereits bestehenden Mühle. Hast du oder hat dein Gegner alle Steine bis auf drei verloren, so darf gesprungen werden. Du hast gewonnen, wenn der Gegner keine Mühle mehr bilden kann.

Checkers:



Versuche alle gegnerischen Steine zu zerstören! Bewege dazu die eigenen Steine in diagonaler Richtung nach vorne. Ist hinter einem gegnerischen Stein ein leeres Feld, kann dieser durch Überspringen zerstört werden. Übersiehst du das Überspringen eines gegnerischen Steines, verschwindet ein eigener Stein. Erreicht ein Stein die oberste Reihe des Gegners, wird er zu einer Dame. Diese darf in alle diagonalen Richtungen über beliebig viele freie Felder bewegt werden. Kann der Gegner keinen Stein mehr bewegen, hast du gewonnen!

Bombs:



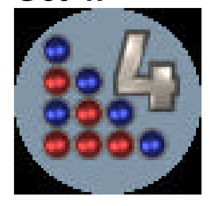
Ziel ist es, alle Bomben, die im Spielfeld versteckt sind, zu finden. Wenn das aufgedeckte Feld eine Zahl enthält, gibt dir diese Auskunft darüber, wie viele Felder mit einer Bombe an dieses Feld angrenzen. So soll es dir möglich sein, alle Bomben zu finden. (Um eine verdeckte Bombe zu markieren, drücke die Taste auf der linken Bildschirmseite!)

Tangram:



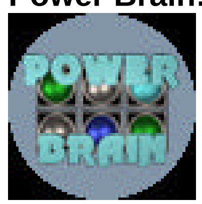
Bei diesem Spiel musst du die Symbole von der linken Seite so in die rechts umrandete Figur legen, dass die Steine die Figur lückenlos ausfüllen.

Get 4:



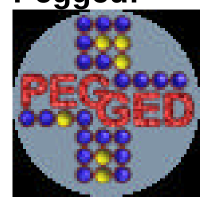
Versuche, 4 Steine deiner Farbe in einer Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) anzuordnen! Alleine spielst du gegen den Computer, bei Sieg und Remis gibt es eine weitere Runde. Zu zweit spielt ihr gegeneinander auf 2 gewonnene Spiele. Bei Remis entscheiden die Punkte. Der Münzwurf entscheidet, wer beginnt.

Power Brain:



Versuche mit möglichst wenigen Versuchen die vom Computer errechneten 3 Steine (hinter den Fragezeichen) zu erraten. Die kleinen Punkte auf der rechten Seite der Zeile (Weiß = ein Stein hat die richtige Farbe, Schwarz = ein Stein hat die richtige Farbe und Position) sollen dir dabei helfen.

Pegged:



Räume das Feld bis auf den letzten Stein ab! Ein Stein verschwindet, wenn du ihn mit einem anderen Stein überspringst. Du kannst horizontal und vertikal auf die jeweils gegenüberliegende, freie Position springen. Es können keine freien Felder und es kann immer nur ein Stein übersprungen werden. Wenn der letzte Stein in der Mitte stehen bleibt, gibt es einen Bonus! Wenn du es nicht schaffst und du noch genug Zeit hast, kannst du es noch mal versuchen oder dir eine neue Auflage geben lassen. Wenn das Feld bis auf den letzten Stein abgeräumt ist, kommst du in den nächsten Level.

Logic Wheels:



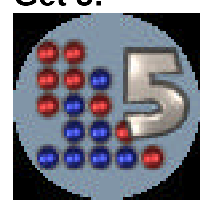
Versuche alle drehbaren Räder mit jeweils 4 Kugeln der geforderten Farben, die jeweils am rechten Rand der Reihe nach angezeigt werden, aufzufüllen! Wird ein Rad entsprechend gefüllt, verschwinden die Kugeln und in der Mitte erscheint eine Markierung. Das Rad dreht sich, wenn du es in der Mitte antippst. Eine Kugel bewegt sich, wenn du sie berührst und in die jeweils gewünschte Richtung ziehst. Ein Filter lässt nur Kugeln der entsprechenden Farbe durch. Bewegt sich eine Kugel durch den Umwandler, erhält sie dessen Farbe. Sind alle Räder markiert, erreichst du den nächsten Level.

Match Shanghai:



Räume alle Spielsteine schneller als dein Gegner ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils 2 identische Steine bzw. 2 Steine einer Symbolgruppe markiert hast. Diese Steine verschwinden danach auch bei deinem Gegner! Du kannst alle Spielsteine verwenden, die links oder rechts frei sind und auf denen kein anderer Stein liegt (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben). Versuche mehr Steine als dein Gegner zu finden!

Get 5:



Versuche, 5 Steine deiner Farbe in einer Reihe (horizontal, vertikal, diagonal) anzuordnen! Alleine spielst du gegen den Computer, bei Sieg und Remis gibt es eine weitere Runde. zu zweit spielt ihr gegeneinander auf 2 gewonnene Spiele. Bei Remis entscheiden die Punkte. Der Münzwurf entscheidet, wer beginnt.

Power Brain Pro:



Versuche mit möglichst wenigen Versuchen die vom Computer errechneten 4 Steine (hinter den Fragezeichen) zu erraten. Die kleinen Punkte auf der rechten Seite der Zeile (Weiß = ein Stein hat die richtige Farbe, Schwarz = ein Stein hat die richtige Farbe und Position) sollen dir dabei helfen.

Crazy Dice:



Versuche in möglichst kurzer Zeit so viele Steine wie möglich umzulegen! Die Steine, die du umlegst, müssen den Würfelaugen entsprechen (entweder pro Würfel ein Stein oder die Summe der beiden Würfel für einen Stein). Wie viele Steine du benötigst, um den nächsten Level zu erreichen, siehst du im Fenster über dem Spielfeld. Den Stein mit dem Stern kannst du als Joker für einen oder für zwei Steine verwenden.

Shanghai Classic:



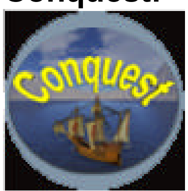
Räume alle Spielsteine in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils zwei identische Steine bzw. zwei Steine einer Symbolgruppe markierst. Du kannst alle Spielsteine verwenden, die links oder rechts frei sind und auf denen kein anderer Stein liegt (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben).

Shanghai Action:



Räume alle Spielsteine in möglichst kurzer Zeit ab! Sie verschwinden, wenn du jeweils zwei identische Steine bzw. zwei Steine einer Symbolgruppe markierst. Du kannst alle Spielsteine verwenden, die links oder rechts frei sind und auf denen kein anderer Stein liegt (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben). Es gibt ACTION- Steine, die bestimmte Funktionen haben! Der Computer gibt in Zeitabständen Steine dazu!

Conquest:



Alle markierten Felder müssen mit Steinen besetzt werden, damit du in den nächsten Level kommst. Je mehr Steine du legst, desto mehr Punkte bekommst du. Als Hilfe gibt es verschiedene Joker-Steine:
X: gewählten Stein löschen
XXX waagrecht: gewählten, linken und rechten Stein löschen
XXX senkrecht: gewählten oberen und unteren Stein löschen
Vier-Farben-Stein: an diesen können die angegebenen Farben angelegt werden. Kann der nächste Stein nicht verwendet werden, kannst du ihn durch Berühren überspringen. Wenn er doch gepasst hätte, verlierst du Zeit.

Shanghai Peking:



Räume alle Spielsteine in möglichst kurzer Zeit ab! Du kannst Steine vertikal und horizontal verschieben. Treffen dabei zwei gleiche Steine oder Symbolgruppen aufeinander, verschwinden sie. (Symbolgruppe = gleiche Symbole, verschiedene Farben sind möglich)
Sie verschwinden auch, wenn du zwei identische Steine bzw. zwei Steine einer Symbolgruppe markierst.

Actionspiele:

Tennis:



Spiele deinen Gegner durch gekonnte Links-Rechts-Kombinationen so gut wie möglich aus und gewinne dadurch so viele Spiele wie möglich! Durch Tippen leicht ober- und unterhalb oder leicht seitlich des Balles gibst du ihm die Richtung an, durch Tippen und Ziehen wird er angeschnitten.

Space Attack:



Schieße alle feindlichen Invader so schnell wie möglich ab! Hast du einen Level geschafft, kommst du in den nächsten mit noch mehr Invaders. Spiele mit den Tasten: Mit der roten und gelben Taste fährst du nach links und nach rechts, mit der grünen Taste wird geschossen.



Asteroid:



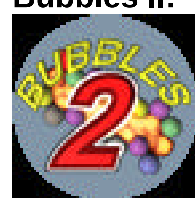
Schieße so lange auf die Asteroiden, bis alle verschwunden sind! Spiele mit den Tasten: Linke Tasten: mit Rot und Gelb drehst du dich nach links und rechts, mit Grün wird geschossen. Rechte Tasten: mit Grün fährst du vorwärts, mit Rot aktivierst du den Schutzschild und mit Gelb kannst du deine Position wechseln.

Power Line:



Versuche, von den heranrückenden Kugeln nicht erreicht zu werden! Kugeln gleicher Farbe verschwinden, wenn du auf mindestens 2 gleichfarbige triffst. Wenn du auf andersfarbige triffst, schiebt sich deine Kugel dazwischen. Spiele mit den Tasten: Mit der roten und gelben Taste drehst du die Ballkanone nach links und nach rechts, mit der grünen Taste wird der Ball abgeschossen.

Bubbles II:



Räume alle Kugeln im Spielfeld so schnell wie möglich ab! Kugeln gleicher Farbe verschwinden, sobald die nach oben abgeschossene Kugel mindestens 2 Kugeln der gleichen Farbe berührt. Spiele mit den Tasten: Mit der roten und der gelben Taste bewegst du den Pfeil nach links und nach rechts, mit der grünen Taste wird der Ball abgeschossen.

Minigolf:



Spiele so viele Minigolf-Löcher wie möglich, du hast dazu eine gewisse Anzahl von Bällen zur Verfügung. Als erstes musst du den Ball am Abschlagplatz platzieren, danach gibst du ihm die Richtung an und wählst die Schlagstärke. Pro Loch gibt es maximal 6 Versuche.

Bubbles:



Räume alle Kugeln im Spielfeld so schnell wie möglich ab! Kugeln gleicher Farbe verschwinden, sobald die nach oben geschossene Kugel mindestens 2 Kugeln der gleichen Farbe berührt. Spiele mit den Tasten: Mit der roten und der gelben Taste bewegst du den Pfeil nach links und nach rechts, mit der grünen Taste wird der Ball abgeschossen.

Arkanoid:



Versuche, das Spielfeld (die oberen Blöcke) mit der fliegenden Kugel abzuräumen. Mit dem Balken der unten am Bildschirm zu sehen ist, kannst du die Kugel steuern. Die Steuerung des Balkens erfolgt über die Tasten am Gerät. Wenn du bestimmte Steine triffst, fallen verschiedene Symbolsteine herunter. Diese können dir beim Spiel behilflich sein.

Trix:



Versuche die Steine so zu legen, dass so viele volle Linien wie möglich entstehen (eine volle Linie verschwindet vom Spielfeld). Spiele mit den Tasten! Linke Taste: bewegt den Stein nach links. Mittlere Taste: bewegt den Stein nach rechts. Rechte Taste kurz gedrückt: dreht den Stein. Rechte Taste länger gedrückt: beschleunigt den Stein.





Munchman:



Versuche alle grünen Punkte zu fressen. Berührt dich ein bunter Geist, verlierst du ein Leben. Wenn du einen großen Stein frisst, kannst du die grau gewordenen Geister ebenfalls fressen. Sind keine grünen Punkte mehr übrig, erreichst du den nächsten Level.

Snake:



Es gibt 2 verschiedene Arten von Level, die sich nacheinander abwechseln:
Versuche, möglichst viele Zahlen zu fressen, ohne mit einer Mauer oder dir selbst zu kollidieren. Wenn der Balken rechts vollständig aufleuchtet, hast du den Level geschafft!
Friss alle roten Steine im Labyrinth, ohne mit dir selber zu kollidieren.

Trix Combat:



Versuche, die Steine so zu legen, dass so viele volle Linien wie möglich entstehen (eine volle inie verschwindet vom Spielfeld). Spiele mit den Tasten! Linke Taste: bewegt den Stein nach links. Mittlere Taste: bewegt den Stein nach rechts. Rechte Taste kurz gedrückt: dreht den Stein. Rechte Taste länger gedrückt: beschleunigt den Stein.

Colums:



Durch Bilden von horizontalen, vertikalen und diagonalen Reihen von mindestens 3 Figuren verschwinden diese. Versuche nun, so schnell wie möglich die mit der Prozentanzeige dargestellte Anzahl von Figuren verschwinden zu lassen. Mit der roten Taste fährst du nach links, mit der gelben nach rechts und mit der grünen Taste werden durch kurzes Drücken die Figuren untereinander vertauscht und durch langes Drücken wird die gesamte Reihe schnell nach unten bewegt.

Moreduck:



Schiesse so viele Enten wie möglich ab. Wenn du alle Enten getroffen hast, kommst du in den nächsten Level. Fehlschüsse und getroffene Ballons geben Punkteabzüge. Durch entsprechendes Berühren des kleinen Feldes in der Mitte steuerst du das Fadenkreuz. Wenn es über den seitlichen Rand gezogen wird, kannst du dich nach links und rechts bewegen. Mit der roten Taste wird geschossen und mit der gelben Taste wird nachgeladen.

Peng:



Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Kugeln zu zerstören. Du kannst dazu verschiedene Features, wie Schüsse oder Schutzschild, verwenden. Hast du alle Kugeln zerstört, kommst du in den nächsten Level. Spiele mit den Tasten. Rot und Gelb für links und rechts, Grün zum Schießen. Vorsicht! Die Kugeln werden immer schneller!

SB Rally:



Bestreite die Silverball-Rallye und schlage deine Gegner! In jedem Level scheidet der Letzte aus! Hast du alle Gegner besiegt, wechselt der Kurs.Lenke dein Fahrzeug mit den Tasten: Rot und Gelb für links und rechts, Grün zum Bremsen. Hole dir den Sieg!



Bomb Jack:



Versuche , alle Bomben so schnell wie möglich zu sammeln. Glühende Bomben bringen die doppelte Punktezahl. Sammelst du 5 glühende oder 10 normale Bomben, erscheint ein Bonussymbol. Wenn du es erwischt bekommst du einen Bonus: - entweder bekommst du ein zusätzliches Leben; - oder zusätzliche Punkte; - oder ein Schutzschild; - oder die Feinde werden zu Sternen, die du einsammeln kannst: - oder die Feinde werden schneller oder langsamer. Im Zweispielermodus könnt ihr gemeinsam die Bomben einsammeln, jedoch gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat.

Shooting Range:



Versuche alle ROTEN Zielscheiben abzuschießen. Je genauer du zielst, desto mehr Punkte bekommst du. Schwarze Scheiben sind BONUS Scheiben, mit denen du Punkte oder verschiedenartige Munitionen sammeln kannst. Triffst du nicht oder BLAUE Scheiben, werden dir Punkte abgezogen. Pluspunkte werden ROT angezeigt, Minuspunkte werden BLAU angezeigt. Beachte immer die Anzeige, wie viele Schilder dir noch fehlen. Es zählen nur die ROTEN Schilder! Viel Spaß bei der Punktejagd.

Jump ‚n` Run:



Versuche so schnell als möglich durchs ACTION LAND zu gelangen. In jedem Level kannst du Bonussymbole einsammeln. Es gibt Extraleben sowie Punkte und auch einen Schuss. Die große Prüfung kommt am Ende eines jeden Levels. Dort musst du einen Endgegner besiegen.
Spiele mit den Tasten. ROT(1) und GELB(1) zum Steuern, GRÜN(2) zum Springen und GELB(2) zum Schießen.

Alien Attack:



Schiesse alle Aliens so schnell wie möglich ab. Sammle Bonussymbole, um einen besseren Schuss zu bekommen. Hast du alle Aliens zerstört, kommst du in den nächsten Level.
Spiele mit den Tasten. ROT und GELB zum Steuern, GRÜN zum Schießen.

Erotikspiele:



Qiuzard Erotik:



Es werden dir der Reihe nach Bilder mit einer Frage und 3 möglichen Antworten gezeigt. Versuche, so schnell wie möglich die richtige Antwort zu drücken (wenn ihr zu zweit spielt, mit den Tasten). Wählst du die falsche Antwort, verlierst du ein Leben. Hast du mehrere Fragen beantwortet, kommst du in die Bonusrunde und danach in den nächsten Level.

Striptease:



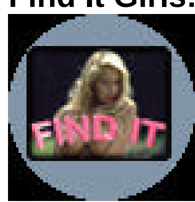
Ziel dieses Spieles ist es, das gewählte Mädchen auszuziehen. Versuche immer deine besten Karten zu halten und dadurch eine bessere Kartenkombination als das Mädchen zu haben.
5 of a kind = 1100, royal flush = 1000, straight flush = 900,
four of a kind = 800, full house = 700, flush = 600,
straight = 500, 3 of a kind = 400, 2 pairs = 300, 1 pair = 200.

Striptease Boys:



Ziel dieses Spieles ist es, den gewählten Mann auszuziehen. Versuche immer deine besten Karten zu halten und dadurch eine bessere Kartenkombination als dein Gegner zu haben.
5 of a kind = 1100, royal flush = 1000, straight flush = 900,
four of a kind = 800, full house = 700, flush = 600,
straight = 500, 3 of a kind = 400, 2 pairs = 300, 1 pair = 200.

Find It Girls:



Ziel dieses Spiels ist es in möglichst kurzer Zeit im rechten Bild 5 Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren. Wenn du alle 5 Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde. Bei falscher Markierung gibt es einen Zeitabzug.

Find It Boys:



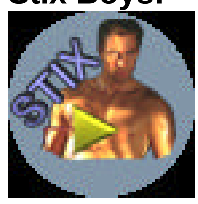
Ziel dieses Spiels ist es in möglichst kurzer Zeit im rechten Bild 5 Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren. Wenn du alle 5 Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde. Bei falscher Markierung gibt es einen Zeitabzug.

Stix Girls:



Versuche, das verdeckte Bild mit kleinen Rechtecken aufzudecken. Diese Rechtecke kannst du mit dem kleinen, gelben Pfeil zeichnen. Gesteuert wird der Pfeil mit dem TouchScreen (berühre einen Punkt am Bildschirm, der sich im Bezug zum Pfeil in der von dir gewünschten Richtung befindet). Du musst auch aufpassen, dass dich keines der herumfliegenden Objekte berührt!

Stix Boys:



Versuche, das verdeckte Bild mit kleinen Rechtecken aufzudecken. Diese Rechtecke kannst du mit dem kleinen, gelben Pfeil zeichnen. Gesteuert wird der Pfeil mit dem TouchScreen (berühre einen Punkt am Bildschirm, der sich im Bezug zum Pfeil in der von dir gewünschten Richtung befindet). Du musst auch aufpassen, dass dich keines der herumfliegenden Objekte berührt!

Hot Swapper Girls:



Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Tauschen wieder zu einem gesamten Bild zusammen. Um zwei Teile auszutauschen, musst du beide hintereinander berühren. Nochmaliges Berühren eines Teiles macht die Auswahl rückgängig.

Hot Swapper Boys:



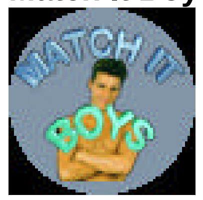
Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Tauschen wieder zu einem gesamten Bild zusammen. Um zwei Teile auszutauschen, musst du beide hintereinander berühren. Nochmaliges Berühren eines Teiles macht die Auswahl rückgängig.

Match It Girls:



Der Computer zeigt dir kurz verschiedene Bildpaare. Versuche, diese Paare so schnell wie möglich aufzudecken. Markierst du zwei verschiedene Bilder gibt es einen Zeitabzug.

Match It Boys:



Der Computer zeigt dir kurz verschiedene Bildpaare. Versuche, diese Paare so schnell wie möglich aufzudecken. Markierst du zwei verschiedene Bilder gibt es einen Zeitabzug.

Shift It Girls:



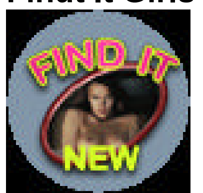
Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Verschieben wieder zu einem gesamten Bild zusammen! Die Nummern auf den einzelnen Teilen sollen dir dabei helfen (1 = links oben). Um einen Stein zu bewegen, musst du ihn nur berühren (es ist auch möglich, mehrere Steine auf einmal zu bewegen).

Shift it Boys:



Setze die vom Computer gemischten Bildteile durch Verschieben wieder zu einem gesamten Bild zusammen! Die Nummern auf den einzelnen Teilen sollen dir dabei helfen (1 = links oben). Um einen Stein zu bewegen, musst du ihn nur berühren (es ist auch möglich, mehrere Steine auf einmal zu bewegen).

Findt It Girls II: Ziel dieses Spiels ist es, in kürzester Zeit im rechten Bild fünf Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren. Wenn du alle fünf Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde.



Striptease II: Ziel dieses Spieles ist es, das gewählte Mädchen auszuziehen. Versuche immer deine besten Karten zu halten und dadurch eine bessere Kartenkombination als das Mädchen zu haben.
5 of a kind = 1100, royal flush = 1000,
straight flush = 900, four of a kind = 800,
full house = 700, flush = 600,
straight = 500, 3 of a kind = 400,
2 pairs = 300, 1 pair = 200



Find it Mangas: Ziel dieses Spiels ist es, in kürzester Zeit im unteren Bild 5 Fehler zu erkennen und diese mit einem Fingerdruck zu markieren. Wenn du alle 5 Fehler gefunden hast, gibt es eine weitere Runde. Bei falscher Markierung gibt es einen Zeitabzug.



Freispielfeature:

Nach dem Ende eines jeden Spiels (nach einer eventuellen Eingabe des Spitznamens) wird ein Bild mit einem Windrad eingeblendet.
Wenn man das erste mal spielt, leuchtet ein Flügel hell und das Rad dreht sich.
Nach einigen Umdrehungen schlägt der Blitz ein, das Rad bleibt stehen.
Trifft der Blitz den hellen Flügel, gewinnt man ein Freispiel. (man gewinnt die Anzahl Kredite, die das soeben gespielte Spiel gekostet hat) und der helle Flügel ist wieder dunkel.
Trifft der Blitz einen dunklen Flügel, bleibt die Anzahl der hellen Flügel gespeichert. Somit werden immer mehr Flügel hell und die Chancen für ein Freispiel steigen.
Wechselt der Silverball in den Standby Modus, da der Spieler das Gerät verlassen hat, werden die hellen Flügel wieder dunkel und der nächste Spieler beginnt wieder bei null.
Wenn das Spiel im Mehr-Spieler Modus gespielt wurde, leuchten entsprechend mehr Flügel. (z.B. 2 Flügel nach 2-Spieler Start)



Fehlerbehebung

Störung	Fehlerursache	Abhilfe
Touch-Screen funktioniert nur teilweise	Verbindungskabel vom Touch-Screen zum PC defekt (jenes Teilstück, das am PC angesteckt ist). fehlende Geräteerdung	Verbindungskabel tauschen Geräteerdung überprüfen bzw. Gerät erden
Beim Start gibt es eine Meldung: MEMORY TEST FAIL	Speicher defekt	PC austauschen
Beim Start gibt es eine Meldung: NO SOUND CARD FOUND!!!	Evtl. schlechter Kontakt bei der Soundkarte.	PC austauschen
weißer Bildschirm	Grafikkarte defekt	PC austauschen
Touch-Screen geht nach PC-Tausch nicht mehr.	Evtl. total dekalibriert	Touch Screen kalibrieren (rote Taste am Gerät drücken und in den Testmode gehen).
Beim Start gibt es eine Meldung: DISK BOOT FAILURE, INSERT.....	Schlüsselschalter am Festplatten-wechselrahmen nicht zugesperrt.	Schlüsselschalter am Festplatten-Wechselrahmen versperren.
Touch-Screen funktioniert nicht und(oder) LED an der PC Rückseite blinkt	Touch-Screen Controller oder Touch-Screen Kabel defekt	Kabelelverbindung zwischen Touch-Screen und Controller kontrollieren bzw. defekten Controller oder PC austauschen.
Monitor zeigt nach der Warmlaufphase Querstreifen	Sync Einstellung am Monitor falsch	Sync Regler am Monitorchassis einstellen (Links oben am Chassis).
Keine Funktion	Der Netzstecker ist nicht eingesteckt Netzschalter nicht eingeschaltet Netzsicherung durchgebrannt	Den Netzstecker einstecken Netzschalter einschalten Neue Sicherung einbauen
Kein Bild	Netzkabel am Monitor nicht angesteckt Videoleitung nicht angesteckt Monitor defekt	Stromversorgung des Monitors und Steckerverbindungen überprüfen. Videoleitung anstecken Monitor austauschen
Kein Ton	Lautstärkeregler nicht aufgedreht Audiokabel nicht angesteckt Lautsprecher defekt	Lautstärkeregler aufdrehen Audiokabel anstecken Lautsprecher austauschen
eine oder mehrere Tasten funktionieren nicht	Flachstecker nicht angesteckt Taste nicht korrekt zusammengebaut oder defekt	Steckverbindungen kontrollieren Taste kontrollieren oder austauschen
Münze wird falsch gezählt	falsche Wertigkeit programmiert	Programmeinstellung überprüfen
eingeworfene Münzen fallen durch	Keine Spannung am Münzprüfer Verunreinigung des Münzprüfers Münzkanal nicht belegt Münzprüfer defekt	Spannungsversorgung überprüfen Münzprüfer reinigen Programmierung ändern Münzprüfer austauschen
schlechte Münzannahme	Verunreinigung des Münzprüfers	Münzprüfer reinigen
Zählwerk funktioniert nicht	Zählwerk defekt	Zählwerk austauschen





Fehlermeldungen:

Während dem Kopiervorgang können verschiedene Fehlermeldungen auftreten.
Anschließend eine Liste der möglichen Meldungen:

HARDLOCK DONGLE NOT CONNECTED
Der Dongle muss für den Kopiervorgang angeschlossen sein, Dongle-Anschluss überprüfen.

WRONG DONGLE CONNECTED
Falscher Dongle angeschlossen.

UNKNOWN CONFIGURATION
Die Update-Festplatte unterstützt die Geräte-Konfiguration nicht, bitte durch TAB überprüfen lassen.

OVERWRITE PROTECTION
Anordnung der Festplatten überprüfen, ansonsten bitte durch TAB überprüfen lassen.

PARTITION ERROR
Die Festplatte, die upgedatet werden soll, lässt sich nicht einrichten. Entweder die Festplatte oder das Festplattenkabel ist defekt.

NO TOUCHSCREENPROGRAMM
Das Programm zur 25 Punkte-Kalibrierung des Touchscreens wurde nicht gefunden. Führen Sie ein neues Update durch.

TOUCHSCREENCALIBRATION FAILED
Die 25 Punkte-Kalibrierung konnte nicht durchgeführt werden. Überprüfen Sie den Touchscreen Kontroller bzw. erneuern Sie ihn.

MASTERDISK ERROR
Beim Zugriff auf die Update-Festplatte ist ein Fehler aufgetreten. Entweder die Update-Festplatte oder möglicherweise der Wechselrahmen und das zugehörige Festplattenkabel sind defekt.

SLAVEDISK ERROR
Beim Zugriff auf die interne Festplatte, die upgedatet werden soll, ist ein Fehler aufgetreten. Entweder die Festplatte oder das Festplattenkabel sind defekt.

MASTER COPY FILES ERROR
Beim Lesen von der Update-Festplatte ist ein Fehler aufgetreten. Entweder die Update-Festplatte oder möglicherweise der Wechselrahmen und das zugehörige Festplattenkabel sind defekt.

SLAVE COPY FILES ERROR
Beim Schreiben auf die interne Festplatte, die upgedatet werden soll, ist ein Fehler aufgetreten. Entweder die Festplatte oder das Festplattenkabel sind defekt.



NOT COMPLETELY UPDATED
Der Update-Vorgang wurde nicht vollständig durchgeführt und muss wiederholt werden.

CHECK FILES ERROR
Der Festplatteninhalt entspricht nicht der Vorgabe. Den Update-Vorgang zur Berichtigung durchführen. Tritt der Fehler sofort nach einem Update-Vorgang auf, so ist entweder die Festplatte oder das Festplattenkabel defekt.



END-USER LICENSE AGREEMENT FOR MICROSOFT SOFTWARE

IMPORTANT - READ CAREFULLY: This End-User License Agreement ("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and the manufacturer ("Manufacturer") or the special purpose computing device ("SYSTEM") you acquired which includes certain Microsoft software product(s) installed on the SYSTEM ("SOFTWARE PRODUCT" or "SOFTWARE"). The SOFTWARE includes computer software, the associated media, any printed materials, and any "online" or electronic documentation. By installing, copying or otherwise using the SOFTWARE, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, Manufacturer and Microsoft Corporation ("Microsoft") are unwilling to license the SOFTWARE to you. In such event, you may not use or copy the SOFTWARE, and you should promptly contact Manufacturer for instructions on return of the unused product(s) for a refund.

SOFTWARE LICENSE

The SOFTWARE is protected by copyright laws and international copyright treaties, as well as other intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold.

1. GRANT OF LICENSE. This EULA grants you the following rights:

- **Software.** You may use the SOFTWARE as installed on the System.
- **Application Sharing**. The SOFTWARE may contain technology that enables applications to be shared between two or more SYSTEMS, even if an application is installed on only one of the SYSTEMS. You should consult your application license agreement or contact the application licensor to determine whether sharing the application is permitted by its licensor.
- **Storage/Network Use**. If the SOFTWARE PRODUCT is installed on the SYSTEM over an internal network from a server, you must acquire and dedicate a license for the SOFTWARE PRODUCT for each SYSTEM on which the SOFTWARE PRODUCT is used or to which it is distributed. A license for the SOFTWARE PRODUCT may not be shared or used concurrently on different SYSTEMS.
- **Back-up Copy**. If MANUFACTURER has not included a copy of the SOFTWARE on separate media with the SYSTEM, you may make a single copy of the SOFTWARE for use solely for archival purposes with the SYSTEM.

2. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

- **Limitation on Reverse Engineering, Decompilation and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.
- **Single SYSTEM**. The SOFTWARE is licensed with the SYSTEM as a single integrated product. The SOFTWARE may only be used with the SYSTEM.



- **Rental**. You may not rent or lease the SOFTWARE.

- **Software Transfer**. You may permanently transfer all of your rights under this EULA only as part of a sale or transfer of the SYSTEM, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE (including all component parts, the media, any upgrades or backup copies, and this EULA, and if applicable, the Certificate(s) of Authenticity), and the recipient agrees to the terms of this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must include all prior versions of the SOFTWARE.

- **Termination**. Without prejudice to any other rights, Manufacturer or Microsoft may terminate this EULA if you fail to comply with the terms and conditions of this EULA. In such event, you must destroy all copies of the SOFTWARE and all of its component parts.

- **Single EULA**. The package for the SOFTWARE may contain multiple versions of this EULA, such as multiple translations and/or multiple media versions (e.g., in the user documentation and in the software). In this case, you are only licensed to use one (1) copy of the SOFTWARE PRODUCT.

3. UPGRADES AND RECOVERY MEDIA.

- If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on media separate from the SYSTEM and is labeled "For Upgrade Purposes Only" (Upgrade SOFTWARE), you may install one copy of the Upgrade SOFTWARE onto the SYSTEM as a replacement copy for the SOFTWARE originally installed on the SYSTEM and use it in accordance with Section 1 of this EULA. You may also install additional copies of the Upgrade SOFTWARE as replacement copies onto additional SYSTEMS which are the same brand and model as the SYSTEM and contain a duly licensed copy of the same version and language release of the SOFTWARE ("ADDITIONAL SYSTEMS"), provided that (1) Manufacturer has supplied a corresponding serialised sticker for each additional copy of the Upgrade SOFTWARE, and (2) you affix a serialised sticker per Manufacturer’s instructions for each unit of Upgrade SOFTWARE you install.

- If the SOFTWARE is provided by Manufacturer on separate media and labeled as "Recovery Media", you may not make a copy of the SOFTWARE as described in Section 1 for archival purposes. Instead, you may use the Recovery Media solely to restore or reinstall the same version and language release of the SOFTWARE as originally installed on the SYSTEM and thereafter use the SOFTWARE as restored or reinstalled in accordance with Section 1 of this EULA. A single unit of Recovery Media may be used by you to restore or reinstall the SOFTWARE on ADDITIONAL SYSTEMS.

4. COPYRIGHT. All title and copyrights in and to the SOFTWARE (including but not limited to any images, photographs, animations, video, audio, music, text and "applets," incorporated into the SOFTWARE), the accompanying printed materials, and any copies of the SOFTWARE, are owned by Microsoft or its suppliers. You may not copy the printed materials accompanying the SOFTWARE. All rights not specifically granted under this EULA are reserved by Microsoft.



5. PRODUCT SUPPORT. Product support for the SOFTWARE is <u>not</u> provided by Microsoft or its subsidiaries. For product support, please refer to Manufacturer's support number provided in the documentation for the SYSTEM. Should you have any questions concerning this EULA, or if you desire to contact Manufacturer for any other reason, please refer to the address provided in the documentation for the SYSTEM.

6. LIMITED WARRANTY.

- **Limited Warranty**. Manufacturer warrants that the SOFTWARE will perform substantially in accordance with the accompanying written materials for a period of ninety (90) days from the date of receipt. Any implied warranties on the SOFTWARE are limited to ninety (90) days. Some states/jurisdictions do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.

- **Customer Remedies**. Manufacturer's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Manufacturer's option, either (a) return of the price paid, or (b) repair or replacement of the SOFTWARE that does not meet the above Limited Warranty and which is returned to Manufacturer with a copy of your receipt. This Limited Warranty is void if failure of the SOFTWARE has resulted from accident, abuse, or misapplication. Any replacement SOFTWARE will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

- **No Other Warranties. EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY SECTION ABOVE, THE SOFTWARE IS PROVIDED TO THE END USER "AS IS" WITHOUT OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, AND/OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK OF THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS WITH YOU.**

- **No Liability for Consequential Damages. MANUFACTURER'S SUPPLIERS SHALL NOT BE HELD TO ANY LIABILITY FOR ANY DAMAGES SUFFERED OR INCURRED BY THE END USER (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, GENERAL, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION AND THE LIKE), ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE DELIVERY, USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE.**

7. NOTE ON JAVA SUPPORT. THE SOFTWARE PRODUCT MAY CONTAIN SUPPORT FOR PROGRAMS WRITTEN IN JAVA. JAVA TECHNOLOGY IS NOT FAULT TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED, OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF JAVA TECHNOLOGY COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE.





B137682

Attachment A

COMPANY shall sublicense the Licensed Product to end users by means of a EULA. COMPANY shall provide clear notice to Embedded System customers before or at the time of purchase that the Embedded System contains software that is subject to a license and that customer must agree to that license before it may use the Embedded System. COMPANY shall distribute the EULA in a manner that forms a contract binding the end user to the EULA terms under applicable law. The EULA shall contain (A) the following terms, and (B) any additional EULA terms set forth by MS in the Additional Provisions for the Licensed Product. COMPANY may include additional terms in the EULA, so long as they are no less protective of MS than the terms set forth below. COMPANY shall substitute its name for the bracketed text [*COMPANY*] in the EULA text. If permitted by COMPANY's other software suppliers for a particular COMPANY Embedded System, COMPANY may substitute for the word "MS" the term "[*COMPANY's*] software suppliers".

- You have acquired a device ("DEVICE") that includes software licensed by [*COMPANY*] from Microsoft Licensing Inc. or its affiliates ("MS"). Those installed software products of MS origin, as well as associated media, printed materials, and "online" or electronic documentation ("SOFTWARE") are protected by international intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold. All rights reserved.
    - **[APPROVED ALTERNATIVE TEXT IF COMPANY DOES NOT MENTION MS IN THE EULA TEXT:** "You have acquired a device ("DEVICE") which includes software licensed by [*COMPANY*] from one or more software licensors ("[*COMPANY's*] Software Suppliers"). Such software products, as well as associated media, printed materials, and "online" or electronic documentation ("SOFTWARE") are protected by international intellectual property laws and treaties. The SOFTWARE is licensed, not sold. All rights reserved."]
- IF YOU DO NOT AGREE TO THIS END USER LICENSE AGREEMENT ("EULA"), DO NOT USE THE DEVICE OR COPY THE SOFTWARE. INSTEAD, PROMPTLY CONTACT [*COMPANY*] FOR INSTRUCTIONS ON RETURN OF THE UNUSED DEVICE(S) FOR A REFUND. **ANY USE OF THE SOFTWARE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO USE ON THE DEVICE, WILL CONSTITUTE YOUR AGREEMENT TO THIS EULA (OR RATIFICATION OF ANY PREVIOUS CONSENT).**
- **GRANT OF SOFTWARE LICENSE.** This EULA grants you the following license:
    - You may use the SOFTWARE only on the DEVICE.
    - **NOT FAULT TOLERANT.** THE SOFTWARE IS NOT FAULT TOLERANT. [*COMPANY*] HAS INDEPENDENTLY DETERMINED HOW TO USE THE SOFTWARE IN THE DEVICE, AND MS HAS RELIED UPON [*COMPANY*] TO CONDUCT SUFFICIENT TESTING TO DETERMINE THAT THE SOFTWARE IS SUITABLE FOR SUCH USE.
    - NO WARRANTIES FOR THE SOFTWARE. **THE SOFTWARE is provided "AS IS" and with all faults. THE ENTIRE RISK AS TO SATISFACTORY QUALITY, PERFORMANCE, ACCURACY, AND EFFORT (INCLUDING LACK OF NEGLIGENCE) IS WITH YOU. ALSO, THERE IS NO WARRANTY AGAINST INTERFERENCE WITH YOUR ENJOYMENT OF THE SOFTWARE OR AGAINST INFRINGEMENT.** IF YOU HAVE RECEIVED ANY WARRANTIES REGARDING THE DEVICE OR THE SOFTWARE, THOSE WARRANTIES DO NOT ORIGINATE FROM, AND ARE NOT BINDING ON, MS.
    - **Note on Java Support.** The SOFTWARE may contain support for programs written in Java. Java technology is not fault tolerant and is not designed, manufactured, or intended for use or resale as online control equipment in hazardous environments requiring fail-safe performance, such as in the operation of nuclear facilities, aircraft navigation or communication systems, air traffic control, direct life support machines, or weapons systems, in which the failure of Java technology could lead directly to death, personal injury, or severe physical or environmental damage. Sun Microsystems, Inc. has contractually obligated MS to make this disclaimer.
    - No Liability for Certain Damages. **EXCEPT AS PROHIBITED BY LAW, MS SHALL HAVE NO LIABILITY FOR ANY INDIRECT, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES ARISING FROM OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE SOFTWARE. THIS LIMITATION SHALL APPLY EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. IN NO EVENT SHALL MS BE LIABLE FOR ANY AMOUNT IN EXCESS OF U.S. TWO HUNDRED FIFTY DOLLARS (U.S.$250.00).**
    - **Limitations on Reverse Engineering, Decompilation, and Disassembly.** You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the SOFTWARE, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.
    - **SOFTWARE TRANSFER ALLOWED BUT WITH RESTRICTIONS.** You may permanently transfer rights under this EULA only as part of a permanent sale or transfer of the Device, and only if the recipient agrees to this EULA. If the SOFTWARE is an upgrade, any transfer must also include all prior versions of the SOFTWARE.
    - **EXPORT RESTRICTIONS.** You acknowledge that SOFTWARE is of US-origin. You agree to comply with all applicable international and national laws that apply to the SOFTWARE, including the U.S. Export Administration Regulations, as well as end-user, end-use and country destination restrictions issued by U.S. and other governments. For additional information on exporting the SOFTWARE, see http://www.microsoft.com/exporting/.





Ansfelden, im März 2000

Musikrechte

Sehr geehrter Kunde,

Sie haben unser neues, innovatives Produkt „Silverball Max“ (bzw. eine mit Musik bespielte Computerfestplatte) erworben, welches dazu geeignet ist, Musik im MP3-Format abzuspielen. Dazu gratulieren wir Ihnen herzlich.

Wir sind jedoch verpflichtet, Sie darauf aufmerksam zu machen, dass Sie die Rechte der öffentlichen Aufführung von Musik (Abspielen von Musik in Gaststätten, Spielhallen, usw.) von der zuständigen Verwertungsgesellschaft (in Österreich AKM) gegen Lizenzgebühr erwerben müssen. Die Rechte der Vervielfältigung von Musik (Überspielen von Musik auf andere Festplatte, Abspeichern von (nicht bei TAB Austria erworbenen) Musik auf der Festplatte (gleichgültig, von welchem Ursprungstonträger) Vervielfältigung des musikalischen Festplatteninhaltes, usw.) haben Sie von der AKM/austro mechana sowie der LSG/ifpi zu erwerben. Wir ersuchen Sie daher, in diesen Fällen Kontakt mit der AKM/austro mechana, Baumannstraße 10, 1031 Wien (Tel.: 0043/(0)1/71787) sowie der LSG/ifpi, Schreyvogelgasse 2/5, 1010 Wien (Tel.: 0043/(0)1/53560350), der zuständigen Landesstelle oder den in Ihrem Staat zuständigen Verwertungsgesellschaften (siehe Beilage) aufzunehmen.

Das gleiche gilt für eventuelle Musik-Updates, welche Sie von der TAB Austria erwerben. Sie erwerben lediglich das Recht, diese Musik auf ein einziges „Silverball Max“-Gerät aufzuspielen. Die Rechte für das Aufspielen auf weitere Geräte haben Sie gleichfalls bei obengenannten Gesellschaften (oder bei TAB Austria) zu erwerben.

Außerdem sind wir verpflichtet, Sie darauf hinzuweisen, dass die von Ihnen erworbene Musik lediglich zur öffentlichen Aufführung dient und von Ihnen weder an Dritte weitergegeben noch verkauft werden darf. Durch den Erwerb der Musik haben Sie die obengenannten Rechte erworben, weswegen Sie auch **keinen Zuschlag zur Gebühr für die öffentliche Aufführung zu zahlen haben.**

Abschließend wünschen wir Ihnen noch viel Erfolg mit Ihrer Neuerwerbung.

Freundliche Grüße

Mag. Thomas Schardtmüller
Kaufmännischer Leiter TAB Austria





Besondere Geschäftsbedingungen der TAB AUSTRIA Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH, Haiderstrasse 40, A-4052 Ansfelden (kurz TAB), für die Lieferung von Musikstücken im MP3-Format

1. Es gelten die „Allgemeinen Geschäftsbedingungen der TAB AUSTRIA Industrie- und Unterhaltungselektronik GmbH“, soweit sie nicht durch diese Bestimmungen abgeändert oder ergänzt werden.

2. Mit der Lieferung von Musikstücken erwerben Sie **nicht** das Recht der Vervielfältigung von Musik. Die Rechte der Vervielfältigung von Musik (Überspielen von Musik auf eine andere Festplatte, Abspeichern von (nicht bei TAB erworbenen) Musik auf der Festplatte (gleichgültig, von welchem Ursprungstonträger), Vervielfältigung des musikalischen Festplatteninhaltes, usw.) haben Sie von der austro mechana sowie der LSG zu erwerben. Wir ersuchen Sie daher, in diesen Fällen (in Österreich) Kontakt mit der austro mechana, Baumannstraße 10, 1031 Wien (Tel.: 0043/(0)1/71787) sowie der LSG, Schreyvogelgasse 2/5, 1010 Wien (Tel.: 0043/(0)1/53560350), der zuständigen Landesstelle oder den in Ihrem Staat zuständigen Verwertungsgesellschaften aufzunehmen.

3. Die Musik darf lediglich auf ein von der TAB hergestelltes Gerät aufgespielt werden. Das gleiche gilt für eventuelle Musik-Updates, welche Sie von der TAB erwerben. Sie erwerben lediglich das Recht, diese Musik auf ein einziges Gerät aufzuspielen. Die Rechte für das Aufspielen auf weitere Geräte haben Sie gleichfalls bei obengenannten Gesellschaften (oder bei TAB) zu erwerben.

4. Die von Ihnen erworbene Musik dient lediglich zur öffentlichen Aufführung und darf von Ihnen weder an Dritte weitergegeben noch verkauft werden. Die Rechte der öffentlichen Aufführung von Musik (Abspielen von Musik in Gaststätten, Spielhallen, usw.) sind von der zuständigen Verwertungsgesellschaft (in Österreich AKM) gegen Lizenzgebühr zu erwerben.

5. Zusammen mit den Musikstücken auf Festplatte werden Sicherheitsaufkleber ausgeliefert. Sie sind verpflichtet, die Sicherheitsaufkleber auf der Festplatte des für das Abspielen der Musik vorgesehenen Gerätes anzubringen. Ansonsten erlöschen jegliche Ansprüche auf Gewährleistung oder eventuellen Ersatz von durch defekte Geräte oder Speichermedien verlorengegangene Musikstücke. Sollte der Sicherheitsaufkleber beschädigt oder auf andere Art nicht mehr unversehrt sein, erlöschen ebenfalls jegliche Gewährleistungs- oder Ersatzansprüche.

6. Die TAB ist zu den üblichen Geschäftsstunden des Kunden jederzeit berechtigt, die Rechtmäßigkeit der Musik, welche auf ein von ihr hergestelltes Gerät aufgespielt wurde, zu kontrollieren.

7. Sollte eine oder mehrere der vorstehenden Bestimmungen unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, so wird davon die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt. Die unwirksame bzw. undurchführbare Bestimmung ist vielmehr durch eine wirksame bzw. durchführbare zu ersetzen, die den mit der ersteren verfolgten wirtschaftlichen Zweck soweit wie möglich verwirklicht.





Gewährleistung und Haftung

1. Beanstandungen bei von uns gelieferten Neugeräten sind spätestens innerhalb von acht Tagen nach Empfang der Ware dem Verkäufer schriftlich anzuzeigen.

2. Bei versteckten Mängeln können Beanstandungen nur unverzüglich nach ihrer Entdeckung erhoben werden, spätestens jedoch drei Monate nach Empfang der Ware.

3. Das TFT LCD Display besteht aus mehr als 1.000.000 thin-film transistors (TFT). Eine kleine Anzahl von fehlenden, schwarzen oder leuchtenden Punkten ist charakteristisch für TFT LCD Technologie. Das TFT LCD Display sollte jedoch bei einer Anzahl von mehr als 15 fehlenden, schwarzen oder leuchtenden Punkten gewechselt werden.

4. Hat ein Dritter die gelieferte Ware repariert oder zu reparieren versucht, ist jede Beanstandung ausgeschlossen; gleiches gilt, wenn der Kunde nicht fachgerechte Eingriffe an der gelieferten Ware vornimmt. Werden Aufkleber oder Siegel auf Geräteteilen entfernt oder beschädigt, so erlischt die Gewährleistung für diesen Teil.

5. Beanstandungen sind schriftlich oder per Fax zu erheben. Wird TAB nicht rechtzeitig gemäß vorstehenden Ziffern über etwaige Mängel der Ware informiert, sind sämtliche Ansprüche auf Gewährleistung ausgeschlossen.

6. Bei berechtigten Beanstandungen hat der Kunde zunächst einen Anspruch auf Nachbesserung. Der Kunde hat die mit Sachmängeln behaftete Ware an TAB zurückzusenden. An Stelle der Ausführung der Nachbesserung ist TAB berechtigt, Ersatzware zu liefern. Ist die Ware bei berechtigter Beanstandung nicht innerhalb von 4 Wochen nach Eingang der Ware bei TAB nachgebessert und ist die nachgebesserte Ware oder die Ersatzware nicht innerhalb derselben Frist zwecks Versand an den Kunden (auf Kosten von TAB) der Transportperson übergeben worden, ist der Kunde berechtigt, nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises oder Rückgängigmachung des Vertrages zu verlangen.

7. Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für die Ware und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadenersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mängelfolgeschäden absichern sollen.





8. Schadenersatz aus Unmöglichkeit der Leistung, aus positiver Forderungsverletzung, aus Verschulden bei Vertragsschluss und aus unerlaubter Handlung sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungs- bzw. Verrichtungshilfen ausgeschlossen, sofern nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt.

9. Etwaige Gewährleistungsansprüche des Kunden sind nicht abtretbar.

10. Der Verkauf von gebrauchten Geräten erfolgt unter Ausschluss jeglicher Gewährleistungsansprüche.

11. Der Name "TAB" ist ein eingetragenes Firmenzeichen. An den von TAB gelieferten Produkten stehen TAB Urheberrechte zu. Der Kunde darf diese Produkte nur im Rahmen eines ordnungsgemäßen Geschäftsbetriebes benutzen und weiterveräußern.

12. Allfällige Rückgriffsansprüche im Sinne des Paragraphen 12 PHG, sowie ein Haftungsausschuss gemäß Paragraph 8 Zif.3 PHG sind ausgeschlossen.



Bei eventuellen Unregelmäßigkeiten im Gerät, alle Spannungen und Steckverbindungen kontrollieren!

Kann ein Fehler dennoch nicht behoben werden, rufen Sie bitte unsere Hotline.

+43 / 72 29 / 78 0 40 - DW 250